スクウェア・エニックスの
産地直送
公式ガイドブック シリーズ

大好評発売中

- DS ドラゴンクエストⅣ 公式ガイドブック
- DS ドラゴンクエストⅤ 公式ガイドブック
- DS ドラゴンクエストⅥ 公式ガイドブック
- 3DS ドラゴンクエストⅦ 公式ガイドブック
- 3DS ドラゴンクエストⅦ 公式ガイドブック 秘伝●最終編
- DS ドラゴンクエストⅨ 公式ガイドブック 上巻●世界編　下巻●知識編　秘伝●最終編
- DS ドラゴンクエストⅨ みちくさ冒険ガイド
- ドラゴンクエストⅩ 公式ガイドブック 上巻●世界編　下巻●知識編
- ドラゴンクエストⅩ 公式ガイドブック 1stシリーズまとめ編
- ドラゴンクエストⅩ みちくさ冒険ガイド Vol.1～Vol.3
- ドラゴンクエストⅩ ファッション＆ハウジング おしゃれカタログ 2013夏コレクション
- Wii ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン＆スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ 公式ガイドブック
- Wii ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン＆スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ 超みちくさ冒険ガイド
- ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書
- ドラゴンクエスト25thアニバーサリー モンスター大図鑑
- DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル　最強データブック for "PRO"
- 3DS ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D 最強データ＋ガイドブック・究極対戦ガイドブック
- 3DS ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵 最強データ＋ガイドブック・究極対戦ガイドブック

ドラゴンクエスト関連書籍

大好評発売中

- 小説 ドラゴンクエスト
  著者：髙屋敷英夫　イラスト：椎名咲月
- 小説 ドラゴンクエストⅡ　悪霊の神々
  著者：髙屋敷英夫　イラスト：椎名咲月
- 小説 ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…
  著者：髙屋敷英夫　イラスト：椎名咲月
- 小説 ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち　全3巻
  著者：久美沙織　イラスト：椎名咲月
- 小説 ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁　全3巻
  著者：久美沙織　イラスト：椎名咲月
- 小説 ドラゴンクエストⅥ　幻の大地　全3巻
  著者：久美沙織　イラスト：椎名咲月
- 小説 ドラゴンクエストⅦ　エデンの戦士たち　全3巻
  著者：土門弘幸　イラスト：鳥居大介

ISBN978-4-7575-3407-0
C9476 ¥1700E
9784757534070
1929476017000
定価：本体1,700円＋税
雑誌　62012-49

SQUARE ENIX

ドラゴンクエスト 25th アニバーサリー 冒険の歴史書

STUDIO BENT STUFF
SQUARE ENIX

Art Direction : Tadashi Shimada (Blanket Project)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Blanket Project)
Photography : Hiroshi Shibaizumi, Mari Kurihara (Hand Made)
Object : Toshio Hayashi, Yurie Sato (Hayashi Bijyutsu)
Location : LOCKHEART CASTLE

ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書

ISBN978-4-7575-3407-0
C9476 ¥1700E
定価:本体1,700円+税
雑誌 62012-49

SQUARE ENIX

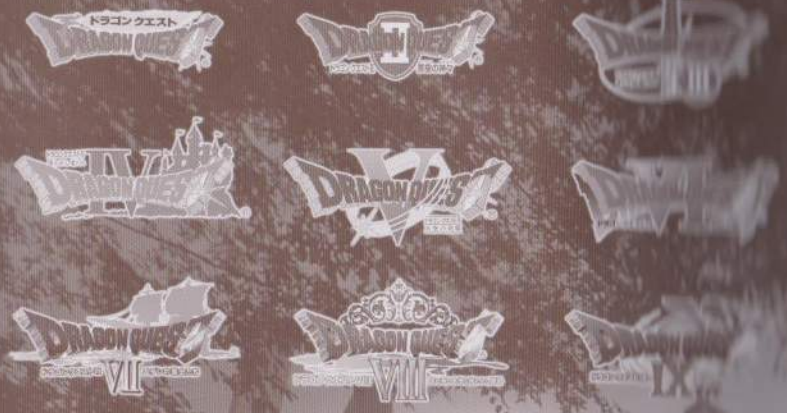
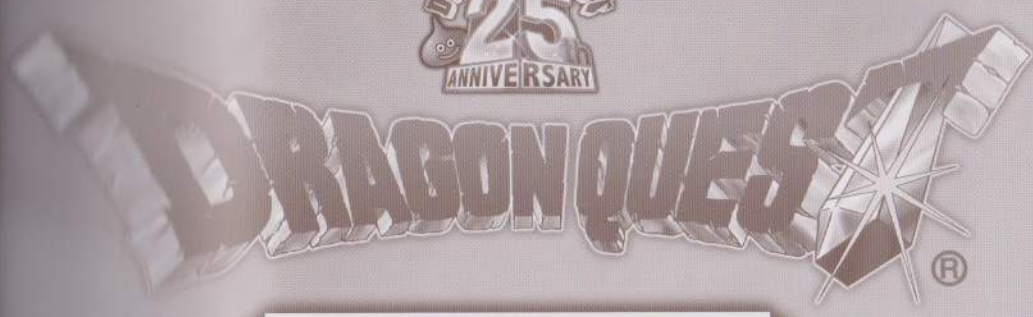
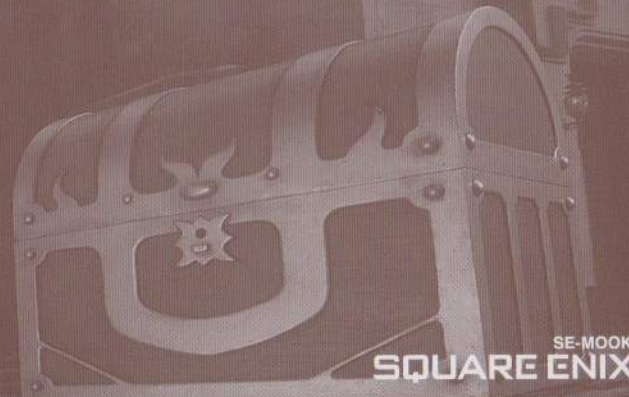
歴史書

SQUARE ENIX

永久保存版『ドラゴンクエスト』25年の記憶

誕生25周年を迎えた『ドラゴンクエスト』シリーズの「思い出」と「進化」を凝縮した、記念書籍がついに登場。旅の舞台や懐かしい名場面など、今も色褪せない「思い出」を記録する作品解説。モンスター・呪文・道具などシリーズを彩るものたちが、どのように変遷してきたのか「進化」を紐解くシリーズ研究。25年の歩みをまとめた大年表や関連作品を一挙紹介するライブラリーなど、『ドラゴンクエスト』の歴史をこの一冊に永久保存する。

SE-MOOK
SQUARE ENIX

ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書

SQUARE ENIX.
ドラゴンクエスト
25th
アニバーサリー
冒険の歴史書
SQUARE ENIX.
DRAGON QUEST
25th
ANNIVERSARY
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト25thアニバーサリー
冒険の歴史書
DRAGON QUEST
25th ANNIVERSARY
SE-MOOK
SQUARE ENIX.

DRAGON QUEST
25THアニバーサリー
ぼうけんのれきししょ

ドラゴンクエスト25thアニバーサリー 冒険の歴史書

もくじ

※本書は、1986年5月27日発売のFC版『DQ I』から2011年9月15日発売のWii版『DQ I・II・III』までに登場した『DQ』ナンバリング作品の解説のほか、シリーズの変遷をテーマごとに解析した「『DQ』シリーズ研究」、関連タイトルを紹介した「関連作品ライブラリー」などのコーナーで、『DQ』シリーズ25年の歴史を振り返るメモリアルブックです
※本書では、『ドラゴンクエスト』を『DQ』と略して表記しています
※1～9のアイコンは、それぞれ『DQ I』～『DQ IX』を表しています
※一部のタイトルは、以下のように略して表記しています
ジョーカー1 …… ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
ジョーカー2 …… ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
バトルロードV … ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー
ヤンガス ………… ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン
※キャラクター図鑑の「思い出のセリフ」は、基本的にオリジナル版でのセリフをもとにしていますが、漢字・ひらがななどの表記は、読みやすいように手を加えてあります
※本書では、各ゲーム機を以下の略号で記しています
FC …… ファミリーコンピュータ
SFC … スーパーファミコン
GB …… ゲームボーイ
GBA … ゲームボーイアドバンス
DS …… ニンテンドーDS
3DS … ニンテンドー3DS
PS …… プレイステーション
PS2 … プレイステーション2
PSP … プレイステーション・ポータブル

※敬称略。社名や製品名などは当時のもの

『ドラゴンクエスト』シリーズ 25年の歩み

第1作の『ドラゴンクエスト』が登場してから25年。この間、『DQ』シリーズがどのような歴史を歩んできたのか、おもな出来事をまとめた年表で軌跡を追ってみよう。

1986年 昭和61年

3月 『ドラゴンクエスト』制作発表
発表当初は、冒険する世界の名前が「アレフランド」で、竜王は「ドラゴンロード」という名前だった。

5月27日 『ドラゴンクエスト』【FC】発売

「ファミリーコンピュータ超本格大冒険ロールプレイングゲーム」という広告のキャッチコピーどおり、FC初の本格オリジナルRPGとして発売された。メインスタッフは、シナリオが堀井雄二、モンスターデザインが鳥山明、音楽がすぎやまこういち、開発がチュンソフト。発売当初は静かな出足だったが、口コミで人気を集めてヒット作となる。

10月5日 アポロン音楽工業からアルバム『組曲「ドラゴンクエスト」』発売
シリーズ初のサウンドトラックで、LPレコード・カセットテープ・CDでのリリース。オーケストラ演奏とゲーム音源を収録しており、ゲーム音源は冒険を進めるヒントにもなっていた。サントラは、のちに交響組曲へと発展し、ナンバリング作品ごとに発売されている。そのほか、アレンジアルバムとして『イン・ブラス』『オン・ピアノ』『オン・エレクトーン』などもリリースされた。

10月 『ドラゴンクエストII』制作発表
第一報として、サブタイトルや物語のあらすじなどが発表された。

11月21日 『ドラゴンクエスト』【MSX2】発売（発売元：ソニー）
パソコンへの移植作は、『DQ I』『DQ II』それぞれのMSX版とMSX2版のみ。

12月18日 『ドラゴンクエスト』【MSX】発売

1987年 昭和62年

1月18日 双葉社から書籍『ファミコン冒険ゲームブック ドラゴンクエスト 蘇る英雄伝説』発売
当時流行していたゲームブック（読者が行動を選びながら物語を読み進める書籍型ゲーム）で『DQ I』の冒険を再現。双葉社からは『DQ II』のゲームブックも刊行され、さらにエニックスからは、1988年12月23日発売の『ゲームブック ドラゴンクエストIII 上巻』『中巻』を皮切りに『DQ I』～『DQVI』のものが登場した。

1月21日 アポロン音楽工業からシングル『LoveSong探して』発売
『DQ II』の復活の呪文入力時のBGMをボーカルアレンジした楽曲。ボーカルを担当した牧野アンナは、『DQ II』のゲーム中にも歌姫アンナとして登場しており、話しかけるとBGMが変わる演出があったほか、「アンナを探せ！ キャンペーン」も行なわれていた。

1月26日 『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』【FC】発売

発売当日から売り切れる店が続出し、新聞や写真週刊誌などの取材もあって社会現象にまで発展。発売前の広告や雑誌記事に載っていた未採用のモンスター（テンタクルス、まだらぐもなど）やアイテム（死のオルゴール、みみせんなど）にまつわるウワサも流れた。

4月4日 ニッポン放送にて、特別番組「オールナイトニッポンスペシャル・徹底追求『ドラゴンクエストII』」放送
パーソナリティは鴻上尚史。ゲストの堀井雄二やさくまあきらとのトークと、ゲーム中の物語を再現したラジオドラマで構成されていた。

7月21日 アポロン音楽工業からシングル『この道 わが旅(My Road,My Journey)』発売
『DQ II』のエンディング曲をボーカルアレンジした楽曲で、愛知和男が歌った。のちに、団 時朗のボーカルによりテレビアニメ『ドラゴンクエスト -ダイの大冒険-』のエンディングテーマにも採用。そのほか、女性デュオのルーラが歌うバージョンもある。

7月28日 「『ドラゴンクエストの世界 ドラゴンクエストII～悪霊の神々～』20万枚ヒット記念表彰式」開催
アポロン音楽工業から発売されたアルバムの20万枚突破を記念し、エニックスとすぎやまこういちにゴールドディスクが贈られた。

8月20日 東京・赤坂のサントリーホールにて、「ファミリークラシックコンサート ドラゴンクエストの世界」開催
演目は『DQ I』『DQ II』とサンサーンスの組曲「動物の謝肉祭」で、指揮はすぎやまこういち、演奏は東京弦楽合奏団。「ファミリークラシックコンサート」は以降も毎年8月に開催され、2011年には25回目を迎えた。これ以外にも、『DQ』シリーズのオーケストラコンサートは、全国各地で定期的に開催。

8月 『ドラゴンクエストIII』制作発表
サブタイトル、世界地図、職業のシステムなどが発表された。タイトルロゴは9月に公開。

1988年 昭和63年

2月6日 『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』【MSX】発売

2月10日 『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』【FC】発売

初回出荷本数は100万本。前日の深夜から全国で行列ができはじめ、東京・池袋では約1万人が列を作って大々的に報道された。発売直後は品切れ状態がつづき、毎週日曜日に大量出荷されるほどの人気ぶりを見せ、さまざまな面で大きな話題となった。

※提供：読売新聞社

5月27日 『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』【MSX2】発売

6月21日 アポロン音楽工業からシングル『ドラゴンクエストIII そして伝説へ… INTO THE LEGEND』発売
『DQIII』のエンディング曲のボーカルアレンジ版で、ニッポン放送のラジオ番組「鴻上尚史のオールナイトニッポン」の企画から生まれた。カップリングは、『DQIII』のフィールド曲をボーカルアレンジした「冒険の旅 ADVENTURE」。どちらも鴻上尚史が歌っている。

8月19日 書籍『ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 公式ガイドブック』発売
『DQ』シリーズ初の公式ガイドブック。『DQ I』と『DQ II』の公式ガイドブックは9月16日に発売された。

10月7日
公式グッズ「ドラゴンクエストワールドグッズ」販売開始
以前にも、ゼネラルプロダクツからネクタイピンやバッジ、レプリカのロトのつるぎなどが発売されていたが、エニックスによる公式グッズ販売が開始。第1弾は、スライムとスライムベスのぬいぐるみ、モンスターやキャラクターの陶器人形、ノート、キーホルダー、ランチクロスなど。ゲーム中の宝箱を実物大で再現した「海賊の宝箱」は、298,000円という価格とともに話題になった。

11月4日
書籍『ドラゴンクエストⅢ 知られざる伝説』発売
ゲームのなかでは語られなかったエピソードを描く短編小説集。以降も「オリジナルストーリーブックシリーズ」として、『モンスター物語』『アイテム物語』『ワールド漫遊記』などが刊行された。

12月21日
東北新社／CBSソニーから映像作品『ドラゴンクエスト ファンタジア・ビデオ』発売
『DQⅠ』〜『DQⅢ』の楽曲に乗せて、3人の勇者たちが冒険をくり広げる実写映像のミュージックビデオで、ベータ・VHS・LDでのリリース（LDは1989年1月1日発売）。製作協力としてガイナックスが参加している。12月4日には、千葉・舞浜の東京ベイNKホールで完成試写イベントが開催され、トークショーのほか、映像とシンクロさせたオーケストラ演奏が行なわれた。

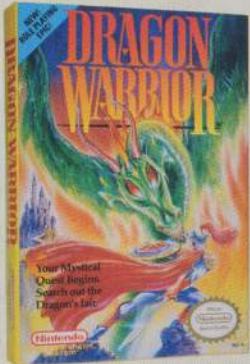
12月31日
アルバム『交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」そして伝説へ…』（アポロン音楽工業）が、第30回日本レコード大賞の特別企画賞を受賞

1989年　昭和64年／平成元年

1月
『ドラゴンクエストⅣ』制作発表
サブタイトル、タイトルロゴ、キャラクター、章ごとのあらすじなどが発表された。

4月7日
書籍『小説ドラゴンクエスト』発売
ゲームの物語や世界観をもとにしたノベライズ作品。これ以降、『DQⅦ』までの全作品のノベライズと、外伝的な位置づけの『精霊ルビス伝説』が刊行された。著者は、『DQⅠ』〜『DQⅢ』が高屋敷英夫、『DQⅣ』〜『DQⅥ』と『精霊ルビス伝説』が久美沙織、『DQⅦ』が土門弘幸で、イラストはすべて、いのまたむつみ。なお、『DQⅠ』の主人公の名前「アレフ」と、『DQⅡ』のローレシアの王子の名前「アレン」は、一般公募で決まった。

4月
アルバム『交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」そして伝説へ…』（アポロン音楽工業）が、第3回日本ゴールドディスク大賞のザ・ベスト・アルバム・オブ・ザ・イヤー（企画部門）を受賞

7月15日
『ドラゴンクエスト』の海外版である『Dragon Warrior』が北米で発売
対応機種はNES（FCの北米バージョン）。以降、一時中断がありつつも、海外版のリリースはつづいている。ちなみに、商標の関係でNES版『DQⅠ』〜『DQⅣ』とPS版『DQⅦ』は『Dragon Warrior』の名前で発売された。

10月9日
集英社の週刊少年ジャンプにて、「ドラゴンクエスト -ダイの大冒険-」連載開始
三条 陸の原作、稲田浩司の作画による、『DQ』シリーズ初のオリジナルコミック。連載は7年間つづき、単行本は全37巻（文庫本は全22巻）を数えた。劇場アニメやテレビアニメも制作されている。

12月1日
アナログゲーム発売開始
『DQ』シリーズを題材にしたボードゲームやカードゲームがぞくぞくと登場。おもな作品は、ボードゲームが『モンスタースクランブル』『不思議迷宮』『スライムレース』、カードゲームが『パルプンテ』『銀のタロット』『キングレオ』。1996年には『ドラゴンクエスト トレーディングバトルカード』が発売されて、人気を集めた。

12月2日
フジテレビ系列で、テレビアニメ「ドラゴンクエスト」放送開始
『DQⅠ』〜『DQⅣ』の世界観を採り入れたオリジナルストーリーで、全32話を放送。徳永英明が歌うエンディングテーマ「夢を信じて」が大ヒットを記録した。2006年10月10日発売のDVD-BOXおよび2007年発売の単巻DVDシリーズでは、タイトルが「ドラゴンクエスト 勇者アベル伝説」に変更されている。

1990年　平成2年

2月2日
書籍『マンガ ドラゴンクエストへの道』発売
石ノ森章太郎の監修、滝沢ひろゆき（石森プロ）の作画による、『DQ』シリーズの制作秘話をつづった描き下ろしマンガ。1991年9月22日に改訂版が発売された。

2月11日
『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』［FC］発売

初回出荷本数は120万本。小中学生が学校を休んで買いに行かないように、本作からは発売日が日曜日（『DQⅥ』からは土曜日）になった。東京・池袋では1万人規模の行列ができた一方、発売前日に定価以上の価格で販売するフライング販売を行なう店も出現。

3月26日
アルバム『交響組曲「ドラゴンクエストⅣ」導かれし者たち』（アポロン音楽工業）が、オリコン週間チャートで1位を獲得
初登場から2週連続で1位を獲得。オリコン週間チャートでゲームのサントラが首位になったのは史上初の快挙だった。

4月20日
書籍『ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場』発売
オリジナルストーリーブックシリーズに掲載されていた「アレフガルド小劇場」の4コママンガが、『4コママンガ劇場』として独立し、定期的に刊行されるようになった。のちに、読者投稿作品を掲載する『番外編 4コマクラブ傑作集』、月刊少年ガンガン掲載作をまとめた『ガンガン編』、1ページの作品を集めた『1Pコミック劇場』なども登場。

7月27日～8月8日 **西武百貨店船橋店にて、「ドラゴンクエスト・スーパーアドベンチャーワールド」開催**
『DQ』シリーズの世界を立体ジオラマで再現した、ウォークスルー型の期間限定アトラクション。スタンプラリーなどの催しも行なわれた。同様のイベントは、1991年4月～6月に大阪・枚方のひらかたパーク、8月に東急百貨店町田店でも開催された。

11月 **「ドラゴンクエストV」制作発表**
対応機種がSFCになることや、主要キャラクターのイラストが発表された。サブタイトルは12月、タイトルロゴは1991年5月に公開。

1991年 平成3年

1月11日 **フジテレビ系列(関東地区)で、テレビアニメ「ドラゴンクエスト」(第二部)放送開始**
1990年9月にオンエアが終了したアニメシリーズの完結編で、全11話を放送。

1月21日 **ポニーキャニオンから映像作品『交響組曲「ドラゴンクエストIV」』発売**
『DQIV』の完全なる映像化を目指して制作されたミュージックビデオで、VHS・LDでリリース(LDは2月6日発売)。すぎやまこういち指揮によるロンドンフィルハーモニー管弦楽団の演奏映像と、ヨーロッパの風景や古城などのイメージカットで構成されている。

3月12日 **新創刊された月刊少年ガンガンにて、「ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章」連載開始**
原作・設定は川又千秋、脚本は小柳順治、作画は藤原カムイで、『DQIII』のあとの時代を舞台としたオリジナルストーリー。6年間の連載で単行本は全21巻(完全版は全15巻)が発売され、劇場アニメにもなった。2004年には、ガンガンYGに外伝作品「ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章Returns」が掲載、さらにヤングガンガンにて続編となる「ドラゴンクエスト ロトの紋章～紋章を継ぐ者達へ～」も連載スタート。

4月 **アルバム『交響組曲「ドラゴンクエストIV」導かれし者たち』(アポロン音楽工業)が、第5回日本ゴールドディスク大賞のアルバム賞(企画部門)を受賞**

7月19日 **ドラマCD『CDシアター ドラゴンクエストI』発売**
ゲーム中の物語をボイスドラマで再現する「CDシアター」シリーズの第1作。CDシアターは『DQVI』まで発売された。

1992年 平成4年

3月22日 **「任天堂・電通 ゲームセミナー'92」にて、「『ドラゴンクエスト』、その内容を探る!」と題した座談会が開催**
出席者は堀井雄二、すぎやまこういち、チュンソフトの中村光一の3人。発売直前の『DQV』についての話題も出た。

9月18日 **エニックスゲームスクールにて、堀井雄二、すぎやまこういち、チュンソフトの中村光一による座談会形式の特別講義が開催**
『DQ』シリーズの主要スタッフである3人の特別講義は、1994年まで毎年開催された。

9月27日 **『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』[SFC]発売**

初回出荷本数は130万本。前作までのような品薄感は解消されたが、それでも東京・池袋のビックカメラでは約12,000人が列を作り、人気の健在ぶりを示した。

9月28日 **ニッポン放送にて、特別番組「伊集院光のOh! デカナイトスペシャル キャッチ・ザ・ドラゴンクエストV」放送**
パーソナリティは伊集院 光、アシスタントは羽田惠理香。堀井雄二やハートビートの山名 学とのトーク、千葉麗子も参加したオンエア時間内での早解きへの挑戦の模様などが放送された。

12月 **「ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ」発足**
『DQ』シリーズ初の公式ファンクラブが設立。入会特典として会員カードやオリジナル名刺がもらえるほか、年3回の会報誌「ドラゴンクエストパーティー」が発行されていた。2001年3月に解散。

1993年 平成5年

1月25日 **ポリスターからシングル「結婚ワルツ」発売**
女性デュオのルーラが歌う、『DQV』エンディング曲のボーカルアレンジCDで、カップリングは「この道 わが旅」。ルーラは、歴代『DQ』作品のBGMのボーカルアレンジアルバム『ドラゴンクエストのうた』も5月26日にリリースした。ちなみに「結婚ワルツ」は、2月21日にアポロン音楽工業からコーラス版のシングルCDも発売されている。

3月24日 **『ドラゴンクエストV』が日本ソフトウェア大賞'92のゲームソフト部門優秀賞、アスキー読者賞週刊ファミ通賞を受賞**

3月ころ **「ドラゴンクエストV モンスターバトルえんぴつ」発売開始**
側面に『DQ』シリーズのモンスターが印刷された鉛筆で、転がして対戦ゲームを楽しめる。1995年に「バトエン」の略称で小学生を中心に大ブレイク。以降、「バトエンG」「バトエンG HD」「バトエンGP」とシリーズがつづいている。

7月7日 **『ドラゴンクエストVI』制作発表記者会見が開催**
開発会社がチュンソフトからハートビートに移行。サブタイトルやタイトルロゴは1994年8月に公開された。

9月19日 **『トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～』[SFC]発売(発売元:チュンソフト)**
自動生成ダンジョンを冒険する「不思議のダンジョン」シリーズの第1作であり、ゲームとしては『DQ』シリーズ初のスピンオフ作品。

10月6日 **日本フォノグラムからアルバム『ブラス組曲「ドラゴンクエスト」』発売**
金管楽器と打楽器の編成向けに編曲された作品。指揮はフレデリック・フェネルが担当し、ライブ盤以外でははじめて、すぎやまこういち以外の指揮によるアルバムとなった。

12月18日 **『ドラゴンクエストI・II』[SFC]発売**
『DQ』シリーズとしては、はじめてのリメイクタイトル。

1994年 平成6年

2月26日 **『いただきストリート2～ネオンサインはバラ色に～』に「ドラゴンクエスト」シリーズを題材にしたマップが登場**
スライムの形をしたマップ「スラリン」と、『DQI』の世界をモチーフにしたマップ「アレフガルド」を収録。「アレフガルド」では、『DQI』のフィールド曲のアレンジ版がBGMとして流れる。さらに、この2マップでは、特定の条件を満たせばプレイヤーのコマがスライムに変化。

3月25日 **『トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～』が日本ソフトウェア大賞'93の大賞を受賞**

1995年 平成7年

7月18日 **サテラビュー(SFCで衛星放送を受信するシステム)によるスーパーファミコンアワーにて、「夏休みドラクエスペシャル」放送開始**
毎週1回、『DQVI』の情報などを紹介する、夏休み期間限定の特別番組として放送された。

9月21日～22日 **東京・芝のメルパルクホールにて、『バレエ「ドラゴン・クエスト」』初演**
スターダンサーズ・バレエ団による、オリジナル脚本のバレエ作品。以降も断続的に上演されており、2004年5月には上海公演も行なわれた。CDやDVDも発売されている。

12月9日　『ドラゴンクエストVI 幻の大地』【SFC】発売

初回出荷本数は170万本。東京・新宿では午前0時から販売をはじめた店舗もあって注目を集めたが、予約販売が浸透したためか以前のような大行列は解消された。

1996年　平成8年

2月4日〜3月1日　『BSドラゴンクエストI』【SFC(サテラビュー)】放送

3月19日　『ドラゴンクエストVI』が第4回日本ソフトウェア大賞のアスキー読者賞週刊ファミ通賞を受賞

12月6日　『スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』【SFC】発売

1997年　平成9年

1月14日　『ドラゴンクエストVII』制作発表
対応機種がPSになり、「『ドラクエ』もソニーに」とニュースメディアで大きな話題に。ちなみに、エニックスがPSへの参入を発表してから、わずか5日後のことだった。

3月13日　『ドラゴンクエストVII』制作発表記者会見が開催
開発に、SFC版『DQIII』の制作にも参加していたアルテピアッツァが加わる。サブタイトルは1999年8月、タイトルロゴは1999年9月に公開された。

4月5日　『スーパーファミコン ドラゴンクエストIII』が第1回CESA大賞のRPG部門賞、スタンダード賞を受賞

1998年　平成10年

3月1日　『ドラゴンクエスト あるくんです』【玩具】発売

9月23日　『いただきストリート ゴージャスキング』に「すごろくタウン」モードが登場
SFC版『DQIII』のすごろく場のシステムがアレンジされて採り入れられた。「スラリン」のマップも前作から引きつづき収録。

9月25日　『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』【GB】発売
仲間にしたモンスターを戦わせる『DQモンスターズ』シリーズがスタート。

1999年　平成11年

1月1日〜3日　ソニー・コンピュータエンターテインメントによる『ドラゴンクエストVII』発売告知のテレビCMがオンエア
神社で参拝客が「早く出ますように」とお祈りする内容が話題になった。

4月1日　『ドラゴンクエスト あるくんです2 そして、しあわせに…』【玩具】発売

4月2日　『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』が第3回CESA大賞の審査員特別賞を受賞

9月15日　『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2〜不思議のダンジョン〜』【PS】発売

9月23日　『ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II』【GB】発売

2000年　平成12年

5月1日　iモードにて『ドラゴンクエストNET』開設
『DQ』シリーズが携帯電話向けコンテンツへ初進出。のちに、待ち受け・アプリダウンロードサイト「ドラゴンクエストTV!」などもオープンしたが、現在は「ドラゴンクエストモバイル」にサービスが統合されている。

5月1日　『カードのほこら』【iモード】配信

5月1日　『グランカジノ』【iモード】配信

5月27日　SMAPが出演する『ドラゴンクエストVII』のテレビCMがオンエア開始
8月13日には、第2弾のCMのオンエアに先立ち、60秒の予告編が全国8カ所の街頭ビジョンで放映された。

6月8日　『トルネコの大冒険2』がプレイステーションアワード2000でゴールドプライズを受賞

7月26日　コミュニティサイト「エニックスワールド」とポータルサイト「goo」の共同で、『ドラゴンクエストVII』の限定先行予約が開始

8月9日〜27日　東京都内各所を『ドラゴンクエストVII』のラッピングバスが走行

8月16日　電通が、『ドラゴンクエストVII』発売にともなう経済効果が合計500億円との試算を発表
販売本数を380万本と推測し、直接効果が333億円、間接効果が167億円と算出。

8月23日　東京・赤坂のサントリーホールで開催された「第14回ファミリークラシックコンサート」にて、『ドラゴンクエストVII』の全楽曲が初披露
ゲーム発売前に全楽曲が演奏されるのは、史上初の試み。

8月26日　『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』【PS】発売

初回出荷本数は290万本。ネットでの通販やコンビニでの販売が行なわれたため、名物ともなっていた行列は減ったものの、東京・秋葉原では1000人以上の人が並び、ゲーム業界を代表するお祭りとして盛り上がった。

12月8日　『ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』【GBカラー】発売

12月15日　『ドラゴンクエストVII』が平成12年度(第4回)文化庁メディア芸術祭のデジタルアート【インタラクティブ部門】大賞を受賞

2001年　平成13年

1月5日　『ドラゴンクエストVII』の出荷本数が400万本を突破
日本国内でのPS用ソフトの累計総出荷本数としては、歴代1位を記録。

3月9日　『ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち』【GB】発売

3月29日　『ドラゴンクエストVII』が第5回日本ゲーム大賞の優秀賞、シナリオ賞、ベストセールス賞、大衆賞を受賞、堀井雄二が同ベストクリエーター賞を受賞

4月12日　『ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 イルの冒険』【GB】発売

5月21日　『ドラゴンクエスト カジノDX』【iモード】配信

6月10日　東京・有明のTFTホールにて、「ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 スーパーバトルトーナメント」全国決勝大会が開催
『DQモンスターズ』シリーズで全国規模の公式大会が開かれたのは、はじめてのこと。これ以降も、シリーズの新作が出るごとに全国大会が開催されている。

6月11日　『ドラゴンクエストVII』がプレイステーションアワード2001でクワッドプラチナプライズを受賞

7月16日　『スライムダービー』【iモード】配信

9月12日　『ドラゴンクエスト カジノDX』【Jスカイ(現Yahoo!ケータイ)】配信

11月16日　『ドラゴンクエスト』シリーズの公式ホームページ開設
以降、何度かリニューアルをくり返したのち、2011年9月5日からは「ドラクエ・パラダイス」として公開されている。

11月22日　『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』【PS】発売

11月　ナムコがゲームセンターの景品として「ドラゴンクエストプライズコレクション」を発売開始

12月20日　『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス〜不思議のダンジョン〜』【GBA】発売

2002年　平成14年

1月28日　『ドラゴンクエストモンスターズi』【iモード】配信

5月30日　『ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち』【PS】発売

6月6日　PS版『ドラゴンクエストIV』がプレイステーションアワード2002でプラチナプライズを受賞

6月12日　『ドラゴンクエストモンスターズJ』【Jスカイ(現Yahoo!ケータイ)】配信
携帯電話会社の社名変更にともなって、ゲームのタイトルが2003年10月1日からは『ドラゴンクエストモンスターズV』、2006年10月1日からは『ドラゴンクエストモンスターズS』に変更された。

7月11日　『ドラゴンクエスト カジノガルド』[EZweb]配信

9月2日　『ドラゴンクエスト モンスターフレンズ』[iモード、Jスカイ(現Yahoo！ケータイ)]配信

9月27日　**東京・代々木のけやきホールにて、「すぎやまこういちを囲む会」開催**
ファンとの交流を深めるためのイベントで、オーケストラによる『DQ』ミニコンサートやコスプレコンテストなどが行なわれた。ゲストとして堀井雄二やアルテピアッツァの眞島真太郎なども登場。同様のイベントは、以降も数回開催されている。

10月31日　『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3～不思議のダンジョン～』[PS2]発売

11月29日　**『ドラゴンクエストⅧ』制作発表**
対応機種がPS2になり、開発はレベルファイブに移行。この3日前には、エニックスとスクウェアの合併が発表されており、ビッグニュースがつづいた。12月3日には開発中の画面写真が公開され、さらに12月9日からは『DQⅧ』制作中と告知するソニー・コンピュータエンタテインメントによるテレビCMもオンエア開始。

2003年　平成15年

3月6日　『ドラゴンクエストモンスターズEZ』[EZweb]配信

3月29日　『ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート』[GBA]発売

4月1日　**エニックスとスクウェアが合併し、新会社スクウェア・エニックス始動**

7月19日～8月31日　**全国112ヵ所で「『剣神ドラゴンクエスト』夏休み先行体験会」開催**

7月29日　**『トルネコの大冒険3』がプレイステーションアワード2003でゴールドプライズを受賞**

9月19日　『剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣』[玩具]発売

9月25日　**スクウェア・エニックスとNTTドコモの共同記者会見にて、次期FOMAモデル(900iシリーズ)に『ドラゴンクエスト』を移植すると発表**

10月15日　『ドラゴンクエスト★バトルレース』[ボーダフォンライブ！(現Yahoo！ケータイ)]配信

11月14日　『スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団』[GBA]発売
スライムが主人公のアクションゲーム『スライムもりもり』シリーズがスタート。

12月16日　**『剣神ドラゴンクエスト』が第18回デジタルコンテンツグランプリのデジタル玩具賞を受賞**

12月19日　**東京・築地の浜離宮朝日ホールにて、「弦楽四重奏によるドラゴンクエストコンサート」開催**
『DQ』の単独コンサートとしてははじめての、オーケストラ以外の楽器編成による演奏。以降も弦楽四重奏、金管五重奏などの編成でコンサートが行なわれている。

2004年　平成16年

3月1日　『ドラゴンクエスト』[iモード]配信

3月9日　**「ドラゴンクエスト 2004 SPRING MEETING」開催**
『DQⅧ』のサブタイトル、タイトルロゴ、キャラクターなどのほか、最新映像も公開。発売直前のPS2版『DQⅤ』も紹介された。

3月25日　『ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁』[PS2]発売
発売前のタイトルである『DQⅧ』のプレミアム映像ディスクが同梱されていた。

3月25日　**『ドラゴンクエスト』シリーズとBEAMS TとのコラボレーションTシャツ発売開始**

4月15日　『ドラクエカジノDX』[iモード(FOMA専用)]配信

5月26日　**すぎやまこういちによる「SUGIレーベル」発足の記者発表会が開催**
自身の音楽作品をリリースするオリジナルレーベルを設立し、第1弾として東京都交響楽団による新録の「交響組曲『ドラゴンクエストⅤ』天空の花嫁」をアニプレックスから発売した。2009年8月5日より、発売元をキングレコードに移して展開中。

6月24日　『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス～不思議のダンジョン～』[GBA]発売

7月12日　**PS2版『ドラゴンクエストⅤ』がプレイステーションアワード2004でプラチナプライズを受賞**

8月19日　『ドラゴンクエスト』[EZweb]配信

9月28日　**SMAPが出演する『ドラゴンクエストⅧ』のテレビCMがオンエア開始**
この前日には、テレビ番組「SMAP×SMAP」内のCM枠と街頭ビジョンで、CMの特別バージョンが放映された。

10月25日～12月26日　**『ドラゴンクエストⅧ』発売を記念した携帯電話向けキャンペーンサイト「ドラゴンクエストランド」開設**
iモード、EZweb、ボーダフォンライブ！の3キャリアに対応した無料のモバイルサイト。限定待ち受け画面の配信やグッズプレゼントのほか、景品が当たる「待ちスロ」アプリの提供(iモードのみ)が行なわれた。

10月27日　**PS2版『ドラゴンクエストⅤ』が第8回CESA GAME AWARDSのGAME AWARDS 2003-2004優秀賞、『剣神ドラゴンクエスト』が同特別賞、『ドラゴンクエストⅧ』がGAME AWARDS FUTUREを受賞**

11月27日　**『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』[PS2]発売**

東京・渋谷のSHIBUYA TSUTAYAでカウントダウンイベントが開催され、堀井雄二とスクウェア・エニックスの和田洋一社長がゲストとして登場した。発売から3日間で出荷本数が300万本を突破。

11月27日　**ホリから「ドラゴンクエストスライムコントローラ」発売**
スライムの形をしたPS2用コントローラで、価格は3,129円(税込)。2005年12月1日には「ドラゴンクエストメタルスライムコントローラ」も4,179円(税込)で発売された。

11月29日　**博報堂DYメディアパートナーズが、『ドラゴンクエストⅧ』発売による経済効果が合計510.1億円との試算を発表**
販売本数を412万本と推測し、直接効果が387.6億円、間接効果が122.5億円と算出。

12月22日　『ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート Special』[PS2]発売
エニックスとスクウェアの会社合併により実現した、『ファイナルファンタジー』シリーズとの初コラボレーション作品。

2005年　平成17年

1月10日　**ゲームクリエイター養成学校のデジタルエンタテインメントアカデミー主催による講演「ドラゴンクエストⅧへの道」開催**
堀井雄二とレベルファイブの日野晃博による対談形式で、『DQⅧ』制作に関する秘話が語られた。

1月26日　**『ドラゴンクエストⅧ』が第19回デジタルコンテンツグランプリのDCA」会長賞を受賞**
DCAj会長賞は、ヒットコンテンツ部門における最優秀賞にあたる賞。

2月3日　PS one Books『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』[PS]発売

3月3日　PS one Books『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』[PS]発売

7月15日　**ナムコのアーケードゲーム「太鼓の達人7」に、『ドラゴンクエストⅧ』関連の楽曲が収録**
プレイできるのは、「ドラゴンクエストⅧ 序曲」「ドラゴンクエストⅧ メドレー 大平原のマーチ～雄叫びをあげて(フィールド～戦闘)」の2曲。以降の『太鼓の達人』シリーズ作品にも、「スライムもりもりドラゴンクエスト2」「序曲Ⅸ『ドラゴンクエストⅨ』より」が収録されている。

7月21日 『ドラゴンクエストⅧ』がプレイステーション アワード2005でトリプルプラチナプライズを受賞

7月29日 『ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々』[iモード]配信

9月10日 『ドラゴンクエスト』グッズの新ブランド「スマイルスライム」シリーズが発売開始

スライムをフィーチャーしたシリーズで、第1弾としてぬいぐるみ、ハンドタオル、ボールペン、マグカップなどが発売された。

10月24日 『ドラゴンクエスト モンスターフレンズ』[iモード(FOMA専用)]配信

10月27日 『ドラゴンクエストⅧ』が第9回CESA GAME AWARDSのGAME AWARDS 2004-2005最優秀賞、ベストセールス賞を受賞

11月15日 北米にて『Dragon Quest Ⅷ -Journey of the Cursed King-』発売

イベントシーンはフルボイスとなり、装備やアイテムのメニュー画面がビジュアル化されている。さらに、日本でも発売前だった『ファイナルファンタジーⅫ』の体験版を同梱。

12月1日 『スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団』[DS]発売

12月1日～21日 ニンテンドーDSダウンロードサービスにて、『スライムもりもりドラゴンクエスト2』のミニゲーム体験版『おためしコゼニトール』が無料配信

2006年 平成18年

1月12日 『ドラクエポーカーDX -メダルVer-』[EZweb]配信

1月19日 『ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々』[EZweb]配信

3月9日 アルティメットヒッツ『スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団』[GBA]発売

4月10日～10月20日 iモードで『ドラゴンクエストモンスターズMOBILE』の無料体験版が配信

4月20日 『ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン』[PS2]発売

5月22日 『ドラゴンクエストモンスターズMOBILE』[iモード]配信

5月25日 『ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル』[PSP]発売

7月3日 『ドラゴンクエスト』[ボーダフォンライブ!(現Yahoo! ケータイ)]配信

7月20日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』[PS]発売

7月20日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』[PS]発売

7月20日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁』[PS2]発売

7月20日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』[PS2]発売

8月7日 『ドラゴンクエスト不思議のダンジョンMOBILE』[iモード]配信

9月29日 文化庁が主催した「日本のメディア芸術100選」に『ドラゴンクエスト』『ドラゴンクエストⅢ』『ドラゴンクエストⅤ』が選出

日本を代表するメディア芸術を体系化する試みとして開催され、一般や専門家から集まった20万票以上のアンケート結果をもとに、選出作品が決定された。

12月1日 『ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々』[Yahoo! ケータイ]配信

12月12日 「生誕20周年記念 新作発表会 ドラゴンクエスト～更なる冒険の世界へ～」にて、『ドラゴンクエストⅨ』制作発表

対応機種がDSになり、ナンバリング作品がはじめて携帯ゲーム機に登場。サブタイトル、タイトルロゴも同時に公開された。さらに、SMAPの草彅 剛を含めた4人によるプロトタイプ版でのデモプレイも行なわれた。当日は『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』なども発表。

12月28日 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー』[DS]発売

2007年 平成19年

4月5日 『ドラゴンクエスト不思議のダンジョンMOBILE』[EZweb]配信

4月12日 『ドラクエキングスロット -メダルVer-』[EZweb]配信

4月19日 『ドラゴンクエストモンスターズMOBILE』[EZweb]配信

6月21日 『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』[アーケード]稼動

カードを使ってモンスター同士を戦わせる『モンスターバトルロード』シリーズの第1作で、『DQ』シリーズ初のアーケード作品。当日は全国200店舗での先行稼動となった。稼動と同時に、iモードで『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード 無料体験版アプリ』も配信(のちに『ドラゴンクエスト バトルロードMOBILE』に進化)。『モンスターバトルロード』シリーズの対応カードは、最終的に累計2億枚以上を出荷した。

6月21日 『いただきストリートDS』[DS]発売

『DQⅠ』～『DQⅧ』と『ヤンガス』のキャラクターやマップが登場。

6月28日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン』[PS2]発売

7月12日 『ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔』[Wii]発売

日本国内で発売された『DQ』シリーズ作品ではじめて、キャラクターのセリフにボイスが本格的に採用された。

7月14日～9月2日 東京・台場のフジテレビで開催された「ありがとう! お台場10周年 ザ・冒険王2007」に、「世にも不思議な城 supported by ドラゴンクエスト」が出展

『DQ』シリーズをモチーフにしたトリックアートが中心のウォークスルー型アトラクション。ほかにも、新作タイトルなどを体験できるブース「ドラゴンクエスト お台場EXPO 2007」も設置され、こちらは以降も毎年出展されている(2011年は「スクウェア・エニックス お台場EXPO 2011」として出展)。

9月20日 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー』が日本ゲーム大賞2007の優秀賞を受賞

9月23日 『ドラゴンクエストⅨ』が日本ゲーム大賞2007のフューチャー部門を受賞

10月1日 『ドラゴンクエストモンスターズMOBILE』[Yahoo! ケータイ]配信

11月22日 『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』[DS]発売

12月22日～23日 千葉・幕張の幕張メッセで開催された「ジャンプフェスタ2008」にて、「『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』王者決定戦」開催

全国8ヵ所で行なわれた代表勇者決定戦(地区大会)を勝ち抜いた参加者による決勝トーナメント。『モンスターバトルロード』シリーズの全国規模の大会は、その後も定期的に開催された。

2008年 平成20年

3月6日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル』[PSP]発売

3月11日 『ドラゴンクエストバトルロードMOBILE』[iモード]配信

5月14日 『ドラゴンクエスト不思議のダンジョンMOBILE』[Yahoo！ ケータイ]配信

6月18日 ケツメイシのアルバム『ケツノポリス6』とDS版『ドラゴンクエストV』とのコラボレーションが発表
『ケツノポリス6』のテレビCMが、スライムが合体してキングスライムになるという内容に。広告にもキングスライムが登場。

6月26日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート Special』[PS2]発売

7月1日～8月31日 『いただきストリートMOBILE どんどん開店！ 増築中！』に、『ドラゴンクエストV』のビアンカとフローラが登場
DS版『DQV』の発売を記念して、期間限定の無料ダウンロードキャラクターとして配信が行なわれた。

7月17日 『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』[DS]発売

10月2日 『ドラゴンクエストバトルロードMOBILE』[EZweb]配信

10月9日 DS版『ドラゴンクエストIV』が日本ゲーム大賞2008の優秀賞を受賞

10月12日 『ドラゴンクエストIX』が日本ゲーム大賞2008のフューチャー部門を受賞

10月23日 アルティメットヒッツ『スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団』[DS]発売

10月23日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー』[DS]発売

12月1日 『ドラゴンクエストバトルロードMOBILE』[Yahoo！ ケータイ]配信

12月3日 『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードII』[アーケード]稼動

12月10日 「『ドラゴンクエスト』プレス発表会」にて、『ドラゴンクエストIX』の発売日などと同時に『ドラゴンクエストX』の制作が発表
『DQX』については、対応機種がWiiになることだけが明かされた。最新作のナンバリング作品の発売前に次回作について言及されるのは、異例の出来事。

2009年 平成21年

3月4日 エイベックスからアルバム『ドラゴンクエスト ベスト ダンス ミックス』発売
『DQ』シリーズの楽曲をモチーフにした、初のダンスミックス・アレンジアルバム。

6月16日 『ドラゴンクエストIX』完成披露発表会が開催
携帯サイト『星空の仲間たち』の開設が発表された。テレビCMも公開され、出演者であるSMAPの香取慎吾がゲストとして登場。

6月20日 SMAPが出演する『ドラゴンクエストIX』のテレビCMがオンエア開始
このCMが、売り上げに大きく貢献したCMを表彰する「BRAND OF THE YEAR 2009」の新参入ブランドの部で入賞を果たした。

6月24日 『ドラゴンクエスト ウォーズ』[DSi]発売

7月10日～11日 会員制サイト「スクウェア・エニックス メンバーズ」のバーチャルワールドにて、「ドラゴンクエストIX発売記念イベント」が開催
開発スタッフからのメッセージの公開、アバターアイテムのプレゼントなどが行なわれた。

7月11日 『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』[DS]発売

東京・渋谷のSHIBUYA TSUTAYAでカウントダウンイベントが開催され、堀井雄二とプロデューサーの市村龍太郎が駆けつけた。発売から3日間の出荷本数は300万本を突破。すれちがい通信がブームとなり、東京・秋葉原のヨドバシカメラ前などに設けられた専用スペースは連日大盛況となった。

7月11日 ホリから「ドラゴンクエストスライムスピーカースタンド」発売
DS本体をセットできるスライム型のステレオスピーカーで、ハンドレストとしても使える。2010年1月28日には「ドラゴンクエストメタルスライムスピーカースタンド」も登場。価格はどちらも4,725円(税込)。

7月18日～8月31日 東京・台場のフジテレビで開催された「めざせ！ お台場合衆国2009」に、アトラクション「ネプリーグ×ドラゴンクエスト 超常識クイズコロシアム」が出展
テレビ番組「ネプリーグ」とのコラボレーション企画。番組でおなじみの「トロッコアドベンチャー」や「ファイブツアーズ」に「DQ」シリーズのモンスターや楽曲を採り入れた特別版を遊べた。

7月22日 『ドラゴンクエストIX』のWi-Fiショッピングにて、マクドナルドとのコラボレーションアイテム「赤いアフロ」が配信開始

7月31日～10月1日 マクドナルドのDS向けの無料コンテンツ配信サービス「マックでDS」にて、コラボレーションゲーム『ドラゴンクエスト マクドナルドのたびびとたち』配信
モンスターと戦うオリジナルのバトルゲーム。9月3日までの予定だったが、好評につき期間が延長された。マックでDSでの配信企画は『ジョーカー2』などでも行なわれている。

8月17日 iモードで『ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE』の無料体験版が配信開始

8月21日 堀井雄二がCEDEC AWARDS 2009の特別賞を受賞
ゲーム開発への貢献全般に対して贈られる賞で、とくに『DQ』シリーズにおいてRPGのゲームデザインの基礎を確立した功績を称えての授賞。

9月3日 「CEDEC2009」にて、「国民的ゲームとは何か？～ドラゴンクエストの場合～」と題した基調講演が開催
講師として堀井雄二、プロデューサーの市村龍太郎、ディレクターの藤澤 仁が登壇し、『DQIX』の開発を例にしてヒットシリーズ制作の舞台裏を語った。

9月14日 『ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE』[iモード]配信

9月27日 DS版『ドラゴンクエストVI』が日本ゲーム大賞2009のフューチャー部門を受賞

10月14日 会員制サイト「スクウェア・エニックス メンバーズ」にて、「ドラゴンクエストIX第1回国勢調査」の結果発表
全国のプレイヤーからWi-Fi通信で送られてきた冒険の記録を集計し、各種データが公開された。以降、第3回まで発表ずみ。

11月19日 『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』[iモード]配信

12月3日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔』[Wii]発売

12月11日 『ドラゴンクエストIX』の国内出荷本数が415万本を突破
これにより、『DQIX』がシリーズ最高の出荷本数を記録したことになった。

2010年 平成22年

1月15日 『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードIIレジェンド』[アーケード]稼動

1月28日 東京・六本木にオフィシャル・バー「LUIDA'S BAR(ルイーダの酒場)」オープン
カラオケ パセラとのコラボレーション企画で、メニューや店内装飾に「DQ」シリーズのイメージがふんだんに採り入れられている。定期的に"レベルアップ"してメニューの内容が変わるのも特徴。

1月28日 『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地』[DS]発売

2月9日 アルバム発売を記念した試聴＆トークイベント「みんなで盛り上がろう！『交響組曲「ドラゴンクエストⅨ」星空の守り人』」開催
キングレコードから翌日発売されるサントラの試聴と、すぎやまこういちによるトークショーが行なわれた。

3月4日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』[DS]発売

3月4日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁』[DS]発売

3月4日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人』[DS]発売

3月17日 『ドラゴンクエストⅨ』がデジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー'09／第15回AMD Award'09のAMD理事長賞を受賞

4月15日 『ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE』[EZweb]配信

4月22日 『ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…』[EZweb]配信

4月28日 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』[DS]発売

5月20日 『ドラゴンクエストⅨ』のすれちがい通信が1億人突破でギネス世界記録に認定
「ワイヤレス通信を用いて1億1757万7073人（2010年3月4日現在）がすれちがったゲームソフト」として認定された。

7月13日 サントリー食品株式会社（現サントリー食品インターナショナル株式会社）から「ドラゴンクエスト とろとろスライム」が数量限定発売
スライムをイメージしたとろとろ食感の清涼飲料水で、味は「ホイミサイダー味!?」と「メラトロピカル味!!」の2種類。スライムとスライムベスを模した特殊なビンが使われているほか、『バトルロードⅤ』で限定おしゃれ着が手に入るカラーコードもついていた。価格は1本298円（税込）。

7月15日 『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』[Wii]発売
アーケード版のカードを読みこめる『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー専用カラーコードスキャナー』も、DSiウェア（税込200円）とiモード（無料）で配信。

7月15日 ホリから「ドラゴンクエスト モンスターバトルロードコントローラ」発売
アーケードの筐体と同じサイズのギミックを搭載した、「バトルロードⅤ」専用コントローラ。価格は12,191円（税込）。

7月16日～9月3日 App Storeにて、『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー スペシャルムービー』配信
iPhone／iPod／iPad向けに無料配信された（iPad版は7月25日配信開始）。

8月4日～31日 東京・後楽園の東京ドームシティアトラクションズにて、「ドラゴンクエスト アトラクションズ」開催
『バトルロードⅤ』と連動した夏季限定イベント。モンスターのオブジェや楽曲による演出が園内にほどこされ、スタンプラリーなどが開催された。「LUIDA'S BAR」の出張店舗として「LUIDA'S CAFE」も出店。

8月12日～23日 渋谷パルコに女性向けグッズ専門店「DRAGON QUEST for Girls+Artist」オープン
若手アーティストやファッションブランドとコラボレーションした女性向けグッズの期間限定ショップ。9月17日～26日に札幌パルコ、9月17日～30日に宇都宮パルコでも開催。

8月29日 テレビ朝日系列「題名のない音楽会」で、「マリオ・ドラクエ・FF～大人気ゲーム音楽SP～」と題して『DQ』シリーズの楽曲が演奏

9月16日 『ドラゴンクエストⅨ』が日本ゲーム大賞2010の優秀賞、ベストセールス賞を受賞、堀井雄二も経済産業大臣賞を受賞
経済産業大臣賞は、ゲーム産業の発展に寄与した人物が対象で、『DQ』シリーズで業界を牽引し、『DQⅨ』のすれちがい通信でゲームの新たな魅力を提示した功績に対する授賞。

10月13日 『ドラゴンクエストⅨ』が第24回デジタルコンテンツグランプリの優秀賞を受賞

11月24日 『ドラゴンクエスト モンスターズ ウォンテッド！』[iモード]配信

11月25日 『マリオ スポーツ ミックス』[Wii]発売（発売元：任天堂）
隠しキャラクターとして、スライム、スライムベス、メタルスライムが登場。

2011年　平成23年

3月3日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地』[DS]発売

3月3日 アルティメットヒッツ『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』[DS]発売

3月3日 『ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリートMOBILE』[iモード、EZweb]配信

3月16日 『ドラゴンクエストⅨ』の全世界累計出荷本数が530万本を突破
『DQ』シリーズではじめて、全世界で500万本以上の出荷を記録した。

5月31日 『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル』[DS]発売

7月8日 テレビ東京系列で、『DQ』シリーズのテイストを採り入れたドラマ『勇者ヨシヒコと魔王の城』放送開始
スクウェア・エニックスや堀井雄二が制作に協力しており、『DQ』シリーズのモンスターや効果音などが登場した。

7月28日 『ドラゴンクエスト モンスターズ ウォンテッド！』[EZweb]配信

9月5日 「誕生25周年 ドラゴンクエスト新作発表会 ～いま開かれる新たな扉～」にて、『ドラゴンクエストⅩ』正式発表
対応機種がWiiとWii Uで、シリーズ初のオンラインRPGになることが発表された。サブタイトルやタイトルロゴ、プレイ画面も同時に公開。開発はスクウェア・エニックス内部で行なわれていることも語られた。

9月15日 『ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン＆スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ』[Wii]発売
オリジナル版をそのまま復刻するのは初の試み。『DQⅩ』の特典映像も収録している。

10月5日 キングレコードから『交響組曲「ドラゴンクエスト」場面別Ⅰ～Ⅸ（東京都交響楽団版）CD-BOX』発売
過去の交響組曲を「プロローグ」「城」「戦闘」などの場面別で再構成し、全267曲をCD10枚に収録。5000セット限定で、価格は15,750円（税込）。

10月8日～12月4日 東京・六本木の森アーツセンターギャラリーにて、「誕生25周年記念 ドラゴンクエスト展」開催
堀井雄二直筆の制作仕様書やキャラクター原画といった豊富な資料をもとに、『DQ』シリーズの歴史と社会的意義を振り返る展覧会。ゲームの世界を再現したアドベンチャー・コーナーを設け、冒険の書を持って場内をめぐるという体験型の構成になっている。会場には「LUIDA'S BAR」も期間限定でオープン。

11月2日 『スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団』[3DS]発売

11月24日 ホリから「スライムタワースピーカー」発売
スライムタワーをモチーフにしたスピーカーで、組み立てたり分裂させたりできる。価格は4,980円（税込）。

11月下旬 ファミリーマートにて「スライム肉まん」が数量限定発売
スライムをかたどった肉まん。天然着色料を使用して、ゲーム中とそっくりな見た目を再現している。価格は170円（税込）。

12月1日 『いただきストリートWii』[Wii]発売
『DQⅠ』～『DQⅨ』や『ヤンガス』などのキャラクターとマップが登場。

12月下旬 「ドラゴンクエスト あるくんです リターンズ」[玩具]発売予定

2011年冬 『ドラゴンクエスト モンスターズ ウォンテッド！』[Android]配信予定

ドラゴンクエスト

機種●ファミリーコンピュータ　価格●5,500円(税別)　発売日●1986年5月27日

『DQ』シリーズの記念すべき第1作。当時パソコンで人気だったRPGというジャンルを、ファミコンユーザーに広く知らしめた。RPGの初心者でも快適に遊べるよう、コマンドを一覧から選んで入力するシステムを確立し、のちの日本のRPGに多大な影響を与えている。

闇に閉ざされた世界を救うべく、伝説の勇者は旅立つ

精霊の恵みを受けた美しく豊かな大地、アレフガルド。
かつて伝説の勇者ロトは、この地を支配していた悪しき大魔王を討ち、神から授かりし光の玉で、魔物の軍勢を封じこめたという。
しかし、時が流れ、アレフガルドをふたたび闇が覆いはじめる。
悪魔の化身である竜王が魔物の軍勢を率いて光の玉を奪い、この地を絶望に閉ざそうとしていたのだ。
ここに、ロトの血を引く新たな勇者が立ち上がる。
竜王を倒し、世界に光を取りもどすために——。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエスト』の思い出

『ドラゴンクエスト』は、RPGの楽しさをたくさんの人に知ってもらいたいと思って制作したのがはじまりです。ただ、当時のコンピュータRPGはすごく敷居が高かったので、操作性もなるべくわかりやすくして、ゲームの世界にすんなり入れるように、ストーリーをつけたんですね。『ドラゴンクエストⅠ』のときでも、RPGとしてやりたいことはたくさんあったのですが、なにしろカートリッジ容量が少なかったので、いろいろ削ぎ落としてひとりで冒険するRPGになりました。

ゲームシステムTOPICS

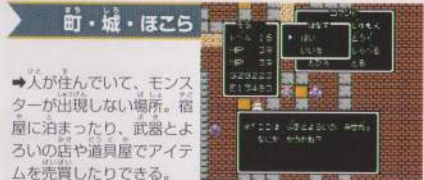
初登場 フィールド・町・ダンジョン

城や町を拠点に世界中を冒険する

冒険の舞台は、「フィールド」「町・城・ほこら」「ダンジョン」の3種類にわかれている。フィールドには、町やダンジョンの入口を示すシンボルがあり、それに重なればなかに入ることが可能。町にはHPを回復できる宿屋があるので、そこを拠点に、町にいる人々から情報を集めてつぎの町を目指したり、近くのダンジョンに挑戦したりして冒険を進めていくのだ。

フィールド

⬅平原や森などの地形があり、地形ごとにモンスターの現れやすさがちがう。また、橋を越えると出現するモンスターが強くなる。

町・城・ほこら

➡人が住んでいて、モンスターが出現しない場所。宿屋に泊まったり、武器とよろいの店や道具屋でアイテムを売買したりできる。

ダンジョン

⬅光の届かぬ魔物の巣くつで、周囲を確認するにはたいまつかレミーラの呪文が必要。キメラのつばさなどが使えない点も特徴だ。

初登場 コマンド

冒険中の行動はコマンドを選んで実行

冒険中にAボタンを押すと、コマンドウィンドウが開く。そのウィンドウで「はなす」や「しらべる」のコマンドを選べば、近くにいる人と話したり、足元を調べたりできるのだ。選べるコマンドは8種類あり、簡単な操作で多彩な行動がとれる。

⬅特定のコマンドを選んだときには、さらにウィンドウが開いて、行動の詳細を決められる。

初登場 パラメータ

主人公の能力を数値で確認できる

主人公がどれくらい強いかは、たくさんのパラメータで表されている。なかでも重要なのは、生命力を示す「HP」と、総合的な強さを示す「レベル」のふたつ。HPは、敵から攻撃を受けると減っていき、ゼロになるとチカラつきてしまう。レベルは、モンスターを倒したときに得られる「経験値」をためることで上がり、レベルアップ時にはHPなどのパラメータが上昇して強くなれる。

⬅それぞれのパラメータは、「つよさ」のコマンドを選ぶと確認することが可能。

➡レベルアップして特定のレベルになったときには、便利な呪文を覚える。

初登場 戦闘

襲いくるモンスターたちをやっつけろ

フィールドやダンジョンを移動していると、ときどきモンスターが襲ってきて戦闘になり、画面の中央に相手が表示される。「たたかう」や「じゅもん」のコマンドで攻撃してモンスターのHPを減らし、ゼロにすれば勝利だが、逆に相手の攻撃でこちらのHPがゼロになるとチカラつきて敗北となる。戦闘に負けてもゲームオーバーにはならないものの、所持金が半分に減ったうえで、スタート地点のラダトームの城にもどされてしまう。

⬅戦闘は、主人公とモンスターが交互に行動することをくり返す「ターン制」で行なわれる。

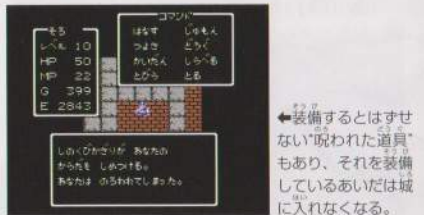
➡攻撃したときは、ごくまれに「会心の一撃」が出て、モンスターに大ダメージを与えられる。

⬅MPを消費して呪文を唱えれば、自分のHPを回復したり、相手の行動を封じたりすることも可能。

初登場 アイテム

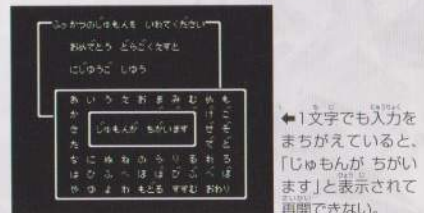
アイテムを使いこなせば冒険がラクになる

冒険中は、宝箱を開けたり、道具屋などで購入したりすることで、さまざまなアイテムが手に入る。アイテムには、武器・よろい・盾の3種類の装備品と、カギややくそうといった道具があり、うまく使えば冒険の助けになるのだ。

装備品は、入手すると自動的に装備し、攻撃力や守備力を上げられる。一方、カギややくそうなどの道具は、使うことで効果を発揮するが、大半は一度使うとなくなってしまう。

⬅装備するとはずせない"呪われた道具"もあり、それを装備しているあいだは城に入れなくなる。

初登場 復活の呪文

パスワードを入力すれば冒険を再開できる

ラダトームの城で王様に話しかけると、「復活の呪文」という20文字のパスワードを教えてもらえる。これをメモしておけば、タイトル画面から「CONTINUE」を選んでその復活の呪文を入力することで、前回のつづきから冒険できるのだ。

⬅1文字でも入力をまちがえていると、「じゅもんが ちがいます」と表示されて再開できない。

移植&リメイク作品

MSX／MSX2

ドラゴンクエスト

<MSX版>
価格●5,800円(税別)　発売日●1986年12月18日
<MSX2版(発売元：ソニー)>
価格●6,400円(税別)　発売日●1986年11月21日

FC版『DQ I』を、パソコンのMSXとMSX2に移植。サウンドやグラフィックにちがいはあるものの、システムや物語はFC版を忠実に再現している。

⬆MSX版は、FC版とくらべて色数が少ないほか、音楽や効果音が簡略化されている。

MSX2版

⬅MSX2版はグラフィックの再現性が高く、色づかいがFC版にかなり近い。

スーパーファミコン

ドラゴンクエストI・II

価格●9,600円(税別)　発売日●1993年12月18日

SFCでリメイクした『DQ I』と『DQ II』の2タイトルをセットにした作品。冒険の進み具合を冒険の書に記録できるようになったほか、『DQV』で初登場した「べんりボタン」が追加されるなど、快適に遊べるように多くの改良がほどこされている。また、モンスターの強さが調整されており、倒したさいに得られる経験値やお金もかなり増えた。

⬅ラダトームの町とメルキドの町には、道具やお金を預かってくれる預かり所が追加された。

⬅グラフィック面が大幅に進化し、たいまつやレミーラの明かりがきれいな円形に。なお、一部のダンジョンは構造が変化している。

スーパーファミコン サテラビュー

BSドラゴンクエストI

放送期間●1996年2月4日～3月1日(土曜日をのぞく)

SFCで衛星放送を受信するシステム「サテラビュー」で放送された作品。内容は、基本的にSFC版『DQ I・II』の『DQ I』と同じだが、約1時間の放送時間内に目標を達成すればポイントが得られる。放送終了時にはパスワードが表示され、それを郵送することでランキングイベントに参加できた。

⬅放送は4週間行なわれ、週ごとに目標が変化。冒険中には、SFC版にないイベントが起こることもあった。

ゲームボーイ

ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

価格●5,145円(税込)　発売日●1999年9月23日

SFC版『DQ I・II』をGBに移植。冒険の書とは別に「中断の書」が用意され、いつでも手軽に冒険を中断・再開できるという、携帯ゲーム機用ソフトならではの工夫がされている。

➡オープニングでは、ローラ姫が魔物たちにさらわれる場面が挿入される。

⬅中断の書の記録は一時的なもので、冒険を再開するとその記録は消えてしまう。

携帯電話用アプリ

ドラゴンクエスト

<iモード版>
価格●500DQポイント(※1)　配信日●2004年3月1日(※2)
<EZweb版>
価格●500DQポイント(※1)　配信日●2004年8月19日
<Yahoo！ケータイ版>
価格●500DQポイント(※1)　配信日●2006年7月3日

「ドラゴンクエストモバイル」の会員になるとダウンロードできる携帯アプリ。内容はSFC版『DQ I・II』の『DQ I』に近いが、レベルが50まで上がるなどの変更点がある(FC版やSFC版での最高レベルは30)。

⬅美しいグラフィックも、セールスポイントのひとつ。立体的に描かれたフィールドで臨場感たっぷりの冒険を楽しめる。

Wii

ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III

価格●4,440円(税込)　発売日●2011年9月15日

FC版『DQ I』『DQ II』『DQ III』とSFC版『DQ I・II』『DQ III』をすべてまとめて、1本のソフトとしてWiiに移植。復活の呪文や冒険の書での記録以外に、作品ごとに冒険を中断することができる。

ドラゴンクエスト25周年記念
DRAGON QUEST
ファミコン&スーパーファミコン
ドラゴンクエストI・II・III

復活の呪文からはじめる
中断したところからはじめる
もどる

⬅GB版の中断の書とはちがい、冒険を再開してもその中断データは消えない。

※1……500DQポイントは525円(税込)相当　※2……アプリがプリインストールされたFOMA N900iが2004年2月22日に発売された

ドラゴンクエスト キャラクター図鑑

勇者ロトの末裔
主人公

その昔、大魔王を倒してアレフガルドの危機を救った「勇者ロト」の血を引く青年。実戦経験こそ浅いものの、剣技、呪文ともに稀有な才能を秘めている。

勇者の子孫を待つ王様
ラルス16世

代々アレフガルドを治めているラダトーム王家の、現在の王。突如現れた竜王に、王家に伝わる光の玉と最愛の娘ローラを奪われ、心を痛めている。

思い出のセリフ
「死んでしまうとは、何ごとだ!」
――チカラつきた主人公に向かって

麗しきとらわれの姫君
ローラ姫

竜王にさらわれて、どこかの洞くつに幽閉されているラダトーム王家のお姫様。か弱いながら、その意志はとても強く、一度決めたことは何が何でもつらぬき通す。

思い出のセリフ
「たとえ離れていても、ローラは
いつもあなたとともにあります」
――王女の愛を渡すときに

ガライの町のキャラクター

神様すらも魅了する歌声
ガライ

いまは亡き偉大な吟遊詩人で、生前にガライの町を作った人物。死後は巨大な地下墓地に埋葬された。

マイラの村のキャラクター

ジャンプからの友情出演①
みやおう（※1）

週刊少年ジャンプの当時の人気コーナー「ファミコン神拳」の登場人物のひとり。キムこうを捜している。

ジャンプからの友情出演②
ゆうてい（※1）

「ファミコン神拳」の登場人物のリーダー格。はぐれて迷子になってしまったキムこうを捜している。

マイラの村のキャラクター

健気に夫を待つ主婦
クレア リメイク版にのみ登場

井戸端会議に参加している若奥様。夫は、まほうのカギを求めてリムルダールの町へと旅立った。

リムルダールの町のキャラクター

年のわりに健脚なおじいさん
よしりーん（※1）

マイラの村からリムルダールの町まで旅をしてきた老人。かつては妖精の笛を持っていたらしい。

待ちぼうけの青年
ちゅん（※1）

北東の町はずれで、恋人が到着するのを待つ男性。ちなみに恋人のほうは、町の南西で彼を待っている。

リムルダールの町のキャラクター

マイラの村からやってきた男
ロッコ リメイク版にのみ登場

町の南西で恋人と待ち合わせしている青年。マイラの村の出身で、妖精の笛のありかを教えてくれる。

そそっかしい恋人を待つ女性
ナナ リメイク版にのみ登場

ロッコの恋人で、町の北東で彼を待っている。たびたび待ち合わせ場所をまちがえる彼にあきれ気味。

ドムドーラの町のキャラクター

ロトのよろいを手にした商人
ゆきのふ

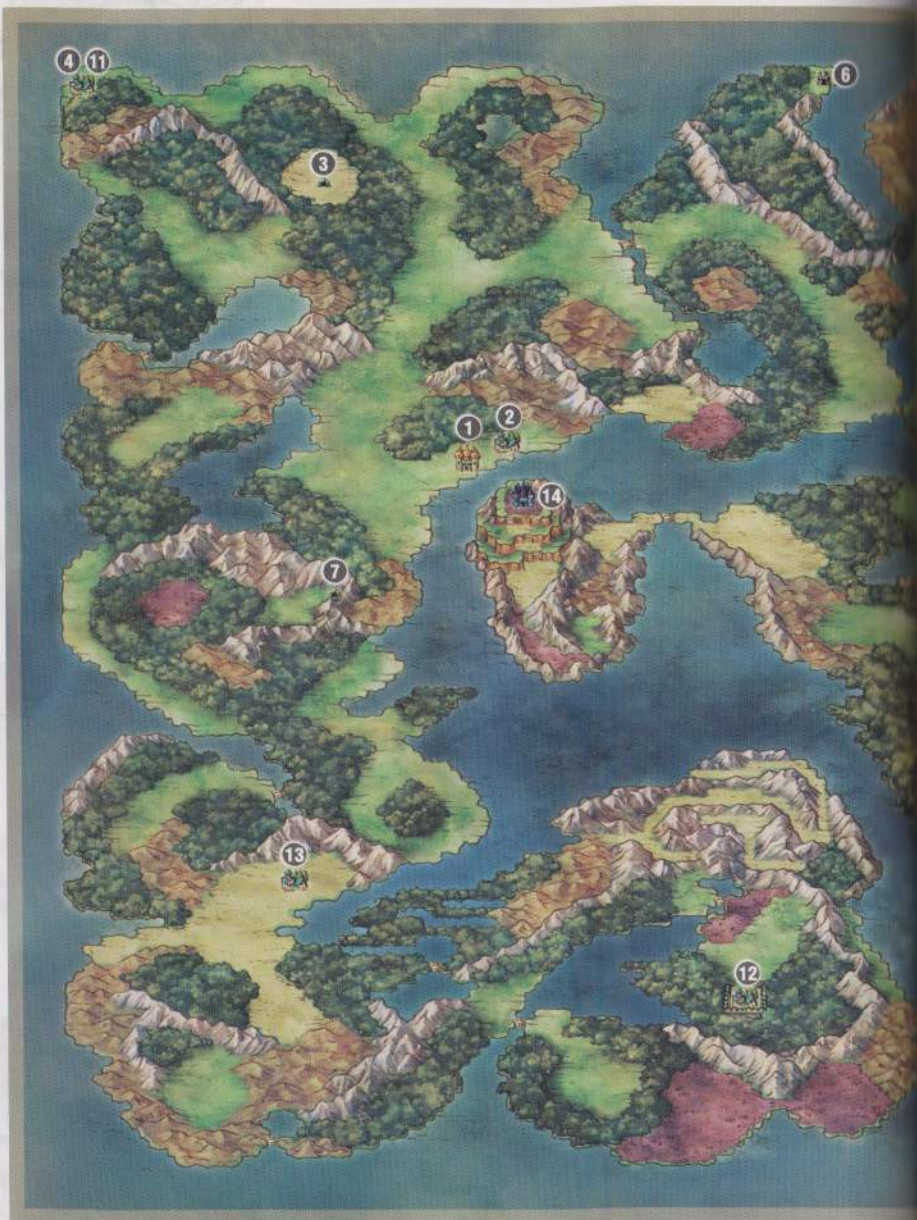
生前は武器屋を営んでいた男性。町が魔物たちに襲われたさい、店の木の根元に何かを埋めた。

メルキドの町のキャラクター

ジャンプからの友情出演③
キムこう（※1）

「ファミコン神拳」の登場人物のひとり。ゆうてい、みやおうとはぐれてしまい、迷子になっている。

※1……リメイク版には登場しない

冒険の世界地図

最終目的地の竜王の城が、スタート地点であるラダトームの城のすぐ近くに見えるのが特徴。ただし、そこにたどり着くには、世界各地をひととおりまわっていく必要がある。

①ラダトームの城
②ラダトームの町
③ロトの洞くつ
④ガライの町
⑤マイラの村
⑥雨のほこら
⑦岩山の洞くつ
⑧沼地の洞くつ
⑨リムルダールの町
⑩聖なるほこら
⑪ガライの墓
⑫メルキドの町
⑬ドムドーラの町
⑭竜王の城

ドラゴンクエスト 冒険の旅路

冒険スタート！

アレフガルドを治める王様の城

ラダトームの城

▶ラルス16世から竜王の討伐を命じられる

ラダトームの城の城下町

ラダトームの町

▶「ガライの墓に銀のたて琴がある」というウワサを耳にする

勇者の遺志が眠る洞くつ

ロトの洞くつ

▶勇者ロトが遺した石板を見つけて、「竜王の島に渡るのに必要な3つの神秘なるアイテムを、3人の賢者の子孫たちが守っている」ということを知る

いまはなき吟遊詩人が興した町

ガライの町

▶「ローラ姫が東の洞くつに閉じこめられている」という話を聞く

人気の温泉を中心に栄えた村

マイラの村

▶「リムルダールの町でまほうのカギが売られている」というウワサを耳にする

賢者の子孫が待つほこら

雨のほこら

▶賢者の子孫から「銀のたて琴を持ってくれば雨雲の杖を渡す」と言われる

山脈にできた不気味な洞くつ

岩山の洞くつ

海峡の地下を走るトンネル

沼地の洞くつ

まほうのカギが売られている町

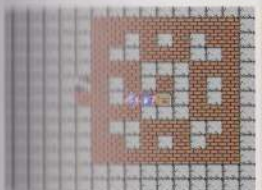
リムルダールの町

▶カギを買う

▶「ラダトームの城に太陽の石がある」という話を聞く

▶よしりーんから妖精の笛がある場所を教えてもらう

太陽と雨がまじわる場所

聖なるほこら

▶賢者の子孫から「まことの勇者ならばしるしがあるはず」と言われて、追い返される

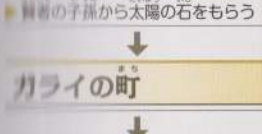
マイラの村

▶妖精の笛を拾う

▶「ゴーレムは笛の音が苦手」というウワサを耳にする

ラダトームの城

▶賢者の子孫から太陽の石をもらう

ガライの町

偉大な吟遊詩人のための地下墓地

ガライの墓

▶銀のたて琴を入手する

雨のほこら

▶賢者の子孫に銀のたて琴を渡して、雨雲の杖をもらう

沼地の洞くつ

▶ドラゴンと戦ったあと、ローラ姫を救出する

ラダトームの城

▶ローラ姫を送り届けて、王女の愛をもらう

ゴーレムに守られた城塞都市

メルキドの町

▶妖精の笛を使ってゴーレムを眠らせる

▶ロトのよろいがある場所を聞く

▶ロトのしるしがある場所を教えてもらう

メルキド南の沼地

▶王女の愛を使って、聞こえる声を頼りにロトのしるしを拾う

廃墟と化した砂漠の町

ドムドーラの町

▶あくまのきしと戦ったあと、ロトのよろいを拾う

聖なるほこら

▶ロトのしるしを持って訪れ、賢者の子孫に太陽の石と雨雲の杖を渡して、虹のしずくをもらう

リムルダール西の岬

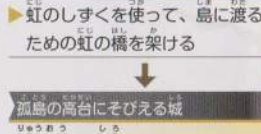
▶虹のしずくを使って、島に渡るための虹の橋を架ける

孤島の高台にそびえる城

竜王の城

▶ロトのつるぎを入手する

▶竜王と戦う

冒険の名場面を振り返る──

ドラゴンクエスト 思い出アルバム

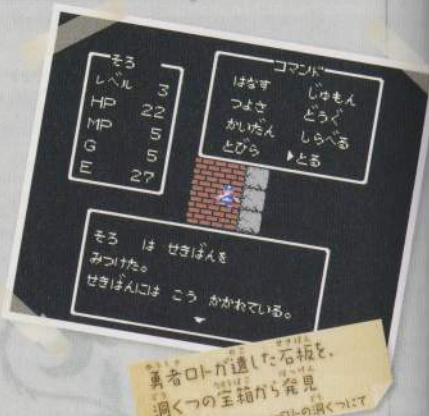
旅立つときにもらった王様からの贈り物は……たったの120ゴールド?

──ラダトームの城にて

勇者ロトが遺した石板を、洞くつの宝箱から発見

──ロトの洞くつにて

死の首かざりで呪われ、モンスターに倒され、王様に追い出され……

──ラダトームの城にて

ドラゴンを倒し、洞くつの奥深くに捕らわれていたローラ姫を救出

──沼地の洞くつにて

城にもどる前に、ローラ姫を連れて宿屋で一泊すると♥

──ラダトームの町にて

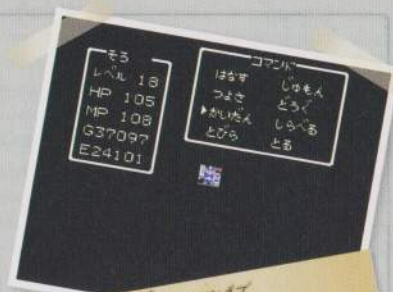
笛の音でゴーレムを眠らせて楽勝、と思ったら!?

──メルキドの町にて

「城まで北に70、西に40」の場所へ行きたいのに、目の前には岩山が!

──メルキド南部にて

何度も通ったおかげで、明かりなしでも抜けられちゃいます

──沼地の洞くつにて

竜王から世界の半分をもらい、復活の呪文を書きとめる。しかし……

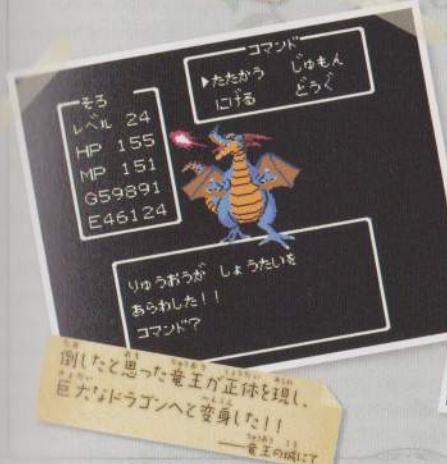
──竜王の城にて

虹のしずくを天にかざすと、竜王の城へとつながる橋が架かる!

──リムルダール西の岬にて

倒したと思った竜王が正体を現し、巨大なドラゴンへと変身した!!

──竜王の城にて

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究 1

物語の歴史

ものがたりのれきし

『DQ』シリーズの魅力のひとつは、自分自身が主人公となって物語を体験できる点。記憶に残る物語や冒険の舞台を、さまざまな角度から振り返ってみよう。

ロトの伝説三部作と天空三部作

歴代の『DQ』シリーズ作品のうち、『DQⅠ』『DQⅡ』『DQⅢ』は「ロトの伝説三部作」、『DQⅣ』『DQⅤ』『DQⅥ』は「天空三部作」と呼ばれ、下記のように三部作内で物語や世界につながりがあるのが特徴。一方、『DQⅦ』『DQⅧ』『DQⅨ』は、ほかの作品との明確なつながりはないものの、『DQⅧ』の神鳥レティスをはじめ、別の作品との関連を感じさせる要素がいくつか見受けられる。

ロトの伝説三部作

Ⅰ ロトの伝説が語り継がれる世界

ロトの子孫が竜王に挑む物語。舞台となる世界アレフガルドには、「勇者ロトが神から授かった光の玉を用いて大魔王を倒し、魔物たちを封じた」という伝説が残っている。

Ⅱ 『DQⅠ』の100年後が舞台

『DQⅠ』の主人公の子孫たちが、力を合わせて大神官ハーゴンに立ち向かう。『DQⅠ』の舞台アレフガルドも世界の一部として登場。

Ⅲ やがて伝説となる物語

序盤のうちは、『DQⅠ』や『DQⅡ』の世界とのつながりは見えず、ロトの名前も出てこない。しかし、終盤に新たな舞台が登場すると、『DQⅠ』より前の時代の物語だとわかる。

←物語が核心に迫るころには、光の玉や虹のしずくといった、『DQⅠ』に関わりのある道具が手に入る。

天空三部作

Ⅳ 天空の勇者の物語

天空人の血を引く勇者が、予言されたとおりに地獄の帝王を打倒する。天空への塔を登りつめた先にある天空城には、世界を見守る竜神、マスタードラゴンがいる。

Ⅴ 『DQⅣ』との関係が随所に

『DQⅣ』の数百年後の世界が舞台。天空の勇者の子孫にあたる人物が登場するほか、終盤の舞台である暗黒世界では、『DQⅣ』で倒されたエスタークが眠りについている。

←『DQⅣ』での勇者の行動が、太古の伝説として語られる場面もある。

Ⅵ 天空城の成り立ちが判明

『DQⅢ』同様、最初は前の2作品とのつながりは見えてこない。しかし、物語のラストで、天空に浮かぶ城が姿を現す。

1作目 / 2作目 / 3作目

時代を越えて存在する城や町

「ロトの伝説三部作」と「天空三部作」は、それぞれ3作品を通じて同じ世界を舞台にしており、「ラダトームの城と町」「天空城」など、複数の作品に登場する。各作品の同じ城や町に出てくる人物には、似たセリフを言うなどの共通点がある場合が多く、作品同士のつながりを感じさせるのだ。

↑➡『DQⅠ』から100年後のアレフガルドでは、町の多くはなくなってしまっている。

ロトの伝説三部作 ラダトームの城と町の変遷

ロトの伝説三部作におけるラダトームの城と町の位置関係は、少しずつ変化している。もっとも古い時代にあたる『DQⅢ』では、町のなかに城へつづく道があるのが特徴。それに対して『DQⅠ』では、フィールド上で城と町が離れ、短い距離とはいえ移動中に魔物に襲われることがある。そして『DQⅡ』では、城と町が一体化するなど、構造が大きく変化した。なお、町の西側には武器屋と宿屋、橋を渡った先には道具屋があり、東側に呪いの研究をする人物がいるのは、いつの時代でも変わらない。

ラダトームの城と町の位置関係の移り変わり

↑フィールドから町に入ったのち、道なりに進むと、直接城へ移動できる。

↑城と町は目と鼻の先とはいえ、冒険がはじまった直後は危険をともなう移動に。

↑城のすぐ西に町が広がっている。フィールド上ではひとつの城あつかいだ。

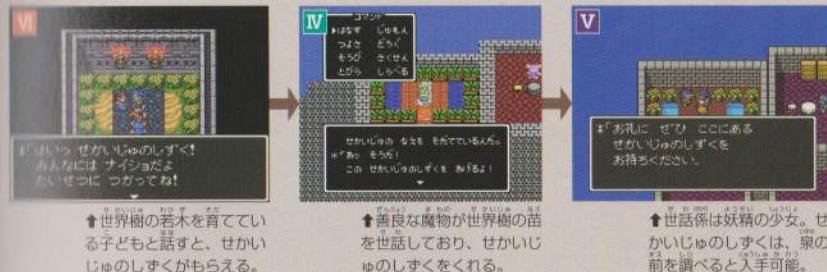
天空三部作 天空城の変遷

『DQⅥ』には、夢の世界をたばねるゼニスの城が登場する。この城が、天高くに浮かぶようになったものが、『DQⅣ』『DQⅤ』に出てくる天空城だ。中央の棟の東側には図書室が、西側には泉と花畑があるといった城内の構造は、3作品通してほぼ変化していない。また、下界へのあこがれを抱く住人がいたり、世界樹の若木が育てられていたりする点も共通。なかでも、世界樹の若木を育てている部屋では、時代によって世話をする人が変わっているものの、どの作品でもせかいじゅのしずくを入手できる。

世界樹の世話をしている人物の移り変わり

↑世界樹の若木を育てている子どもと話すと、せかいじゅのしずくがもらえる。

↑善良な魔物が世界樹の苗を世話しており、せかいじゅのしずくをくれる。

↑世話係は妖精の少女。せかいじゅのしずくは、泉の前を調べると入手可能。

集え！ 歴代主人公

『DQ』シリーズの各作品における主人公は、外見の雰囲気も戦闘能力も作品ごとに多種多様。しかし、それぞれの境遇に注目すると、「もともと特別な存在として旅立つ主人公」と、「旅を通じて自分の出生の秘密を知る主人公」というふたつのタイプにわけることができる。

もともと特別な存在として旅立つ主人公

Ⅰ ロトの血を引く者

勇者ロトの血を引いていること以外、素性は不明。ラダトームの城を訪れ、竜王の討伐とローラ姫の救出を目指す。

Ⅱ ローレシアの王子

『DQⅠ』の主人公とローラ姫を先祖に持つ王子。ムーンブルク滅亡の報を受け、父王からハーゴンの討伐を命じられる。

Ⅲ 勇者オルテガの子

アリアハンの勇者オルテガの子ども。父の遺志を継いで魔王バラモスを討つべく、16歳の誕生日に旅に出る。

Ⅳ 天空の血を引く勇者

天空人と人間のあいだに生まれた、17歳の若者。地獄の帝王を打倒すると予言され、山奥の村でひそかに育てられた。

Ⅸ 新米の守護天使

師匠のイザヤールからウォルロ村の守護天使を引き継いだ天使。星のオーラを集めて、天使界の世界樹に捧げる使命を持つ。

旅を通じて自分の出生の秘密を知る主人公

Ⅴ 流浪の剣士パパスの息子

勇者本人ではなく、勇者を捜す立場の主人公。成長してグランバニア城を訪れたときに、父パパスと自分が高貴な身分であることを知らされる。

Ⅵ ライフコッドの少年

妹のターニアと一緒に暮らしている17歳の少年。下の世界のライフコッドの村にて、自分がレイドックの王子とうりふたつである理由を知ることに。

Ⅶ 漁師ボルカノの息子

フィッシュベルの村で父親の手伝いをする少年。水の精霊の紋章に似た形のアザを持ち、同様のアザを持ったシャークアイと、運命的な出会いを果たす。

Ⅷ トロデーン城の兵士

幼少期に記憶喪失だったところをトロデに拾われ、トロデーン国の兵士として育った青年。竜神王および祖父のグルーノから、己の出生の秘密を聞く。

女性の主人公を選べる作品もある

『DQⅢ』『DQⅣ』『DQⅨ』では、冒険をはじめる前に主人公の性別を選択可能。主人公の生い立ちや境遇は性別によって変化しないが、町の人から聞けるセリフの一部が変わり、男女でひと味ちがった冒険が楽しめる。なお、女性の主人公は女性専用の防具などを装備でき、作品によっては男性の主人公より有利な場合も。

Ⅲ 女主人公　Ⅳ 女勇者　Ⅸ 女主人公

旅立ちの地——冒険はここからはじまる

各作品の冒険がはじまった場所をくらべてみると、主人公の故郷や住んでいた土地から物語がスタートするタイプのものが多いことがわかる。一方、『DQV』や『DQⅧ』などは、旅の途中の場面から物語がはじまるというパターンだ。

⬆『DQV』や『DQⅥ』では、冒険がはじまる前に、過去の出来事が描かれる。

⬇旅の途中から物語がはじまる作品では、冒険開始時にすでに仲間がいることも。

Ⅰ ラダトームの城

アレフガルドでただひとつの城。カギを使わないと、王の間から出られない。武器屋や宿屋などは、すぐ近くのラダトームの町にある。

⬆宝箱の中身の取りかたや扉の開けかたといった、冒険の基本となる知識を学びつつ旅立てる。

Ⅱ ローレシアの城

ローレシアの王子の生家にあたる城。道具屋と宿屋はあるが、武器屋はない。教会では、行く先々の教会を訪ねるようにとアドバイスされる。

⬆城内には、『DQⅡ』で初登場となる旅の扉も。新しい仕掛けをさっそく使うことができるのだ。

Ⅲ アリアハンの城下町

主人公の実家がある町。武器と防具の店、道具屋、宿屋、教会といった施設が、旅立ちの地にひととおりそろったのは、この町がはじめて。

⬆城下町の中央から北へまっすぐ進んでいくと、王様が待つアリアハンの城にたどり着く。

Ⅳ 章ごとに旅立ちの地が異なる

全5章で構成され、章ごとに主人公が変わっていく『DQⅣ』では、旅立ちの地も章によってさまざま。城や町のような、にぎわった場所から旅立つ者が多いものの、勇者だけはその境遇ゆえに、人目を避けた村から旅立つことになる。

それぞれの章での旅立ちの地

章	旅立ちの地	解説
第一章	バトランド城	王宮戦士ライアンが仕える城。子どもがいなくなる事件についてのウワサ話で持ちきり
第二章	サントハイム城	王女アリーナの祖国の城。城の裏手には、物知り老人のゴンが住んでいる
第三章	レイクナバの町	武器屋トルネコが暮らす町。町の南西にはトルネコが働く武器屋がある
第四章	モンバーバラの町	マーニャとミネアが情報集めの拠点としている町。夜は劇場に集まった人々でにぎわう
第五章	山奥の村	伝説の勇者をかくまう隠れ里。住人たちは村の外に出ず、静かに暮らす

⬅第二章では、サントハイムの城下町であるサランの町で、装備を整えたり教会でお祈りしたりする。

➡勇者の故郷は物語がはじまった直後、デスピサロの軍勢に滅ぼされてしまう。

Ⅴ サンタローズの村

ビスタ港に向かう船内から物語がはじまるが、父親の助力なしでの冒険は、主人公の第2の故郷とも言えるサンタローズの村に着いてから。

⬆村の奥にある洞窟では、良薬の薬草が手に入る。地下深くには、パパスが使う隠し部屋が。

Ⅵ ライフコッドの村

主人公が住んでいる、おだやかな村。年に一度、村祭りが行なわれ、そのときに使う精霊の冠を町へ買いに行く役目を、主人公がまかされる。

⬆村の民芸品である絹織物と木彫り細工は評判が良く、シエーナの町のバザーで高値で売れる。

Ⅶ フィッシュベルの村

世界でただひとつの島、エスタード島にある漁村。村から少し離れた場所には、グランエスタード城やエスタード古代遺跡がある。

⬆島を治めるグランエスタード城の王様は、主人公にとって親友の父親でもあり、身近な存在。

Ⅷ トラペッタの町

物語は、主人公一行が野営をしている場所からはじまる。その後、ドルマゲスを追う手がかりを求めて最初に立ち寄るのが、トラペッタの町だ。

⬅高い外壁が町を囲んでいるのが特徴。酒場のまわりはせまい道が入り組んでおり、迷いやすい。

Ⅸ 天使界／ウォルロ村

天使である主人公は、ウォルロ村と天使界を行き来して天使の務めを果たす。その後、天使界に大事件が起き、ウォルロ村に身を寄せることに。

⬅滝のそばには天使像が立っており、ウォルロ村の守護天使である主人公の名前が刻まれている。

旅立ちの地には「無料で回復できる施設」がつきもの

冒険の序盤は、装備品を買うためになるべくお金を節約したいところ。そんなときに頼りになるのが、自宅などの「無料で回復できる施設」だ。これらの施設は旅立ちの地にあることが多いが、『DQV』の修道院など、旅先で利用できるものも少なくない。

⬅『DQⅢ』の自宅は、物語の終盤になると休めなくなってしまう。

旅立ちの地にある無料で回復できる施設

作品	旅立ちの地	無料で回復できる施設や人	利用できる時期
Ⅰ	ラダトームの城	「光あれ！」と言う老人（回復するのはMPのみ）	いつでも
Ⅲ	アリアハンの城下町	主人公の自宅	バラモスを倒すまで
Ⅳ	レイクナバの町	トルネコの自宅	エンドール城下町に自分の店を持つまで
	山奥の村	きこりの家（※1）	いつでも
Ⅴ	サンタローズの村	主人公の自宅	アルカパの町に出発するまで
Ⅵ	ライフコッドの村	主人公の自宅	いつでも
Ⅶ	フィッシュベルの村	主人公の自宅	いつでも
Ⅸ	天使界	「光あれ！」と言う天使	エンディングを迎えるまで
	ウォルロ村	リッカの家	リッカがウォルロ村から旅立つまで

※1……山奥の村のなかではなく、村の南にある

ロケーション別 乗り物カタログ

長い冒険の旅には、船や馬車などの乗り物が欠かせない。『DQ』シリーズに登場する乗り物は、陸・海・空という舞台ごとに、じつにバリエーション豊か。それらの多くはフィールド上で乗りこむタイプのものだが、『DQⅤ』以降は道具を使って呼び出すタイプのものも増えている。

陸上での乗り物

馬車

おもに、仲間になる人数が多い作品で登場。戦闘に参加しない仲間は、馬車のなかで待機する。

Ⅵ ウマの名前：ファルシオン

立派すぎて引けるウマがいなかった、レイドック王家に代々伝わる馬車。主人公たちがウマを捕獲したのちに使用可能になる。ウマの名付け親はハッサン。

Ⅳ ウマの名前：パトリシア

砂漠の宿屋の息子ホフマンが大事にしていたもの。彼が人間不信から立ち直ったさい、勇者にゆずり渡された。

Ⅷ ウマの名前：ミーティア

パーティとともに旅をするトロデが乗る馬車で、錬金釜などの旅の道具が積まれている。馬車を引くのは、呪いで姿を白馬に変えられたトロデーンの姫君。

Ⅴ ウマの名前：パトリシア

オラクルベリーで珍品をあつかうオラクル屋の売り物。パルプンテを唱えたときに、ウマが暴れ出すことも。

キラーパンサー

魔物としても登場する獣。バウムレンのすずを使うと呼び出せる。徒歩と同様に魔物と遭遇するが、高速で移動可能。

海を進む乗り物

船

『DQ』史上最初の乗り物として、『DQⅡ』で登場した移動手段。浅瀬には入れないものの、海だけでなく川も移動できる。近年の作品では、内部を探索可能になっている船が多い。

Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

Ⅵ あわあわ船

海底を進む船。マーメイドハープを使うと、船体が泡で包まれ、潜水する。

Ⅶ 海賊船

船内に店などを備えた巨大船。海上の戦闘では、大砲で援護してくれることも。

ひょうたん島

『DQⅥ』に登場する、海上を移動できる島。上の世界で船のかわりになる。

空を飛ぶ乗り物

大空を飛ぶ手段

『DQⅢ』以降、『DQ』シリーズの定番となったのが大空を飛ぶ乗り物。姿形は作品ごとに異なるが、天高く自由に移動でき、移動中は魔物に襲われないという点は共通している。

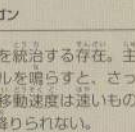
Ⅲ ラーミア

レイアムランドで復活の時を待っていた不死鳥。6つのオーブが捧げられると、長き眠りから目覚める。バラモス城へ行くための唯一の手段。

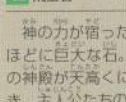
Ⅳ 気球

ガスの力で浮かぶ気球。勇者一行がエスターク神殿でガスのツボを手に入れ、それをリバーサイドの道具屋にゆずることで完成した。

Ⅴ マスタードラゴン

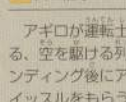
世界のすべてを統治する存在。主人公が天空のベルを鳴らすと、さっそうと現れる。移動速度は速いものの、森や山には降りられない。

Ⅵ ペガサス

はざまの世界へ行く能力を持つ天馬。ふだんは馬車を引いているが、天馬のたづなをにぎられると、馬車ごと大空へ羽ばたく。

Ⅶ 飛空石

神の力が宿った、人が乗りこめるほどに巨大な石。4棟すべての天上の神殿が天高く浮かび上がったとき、主人公たちの前に姿を現す。

Ⅷ 神鳥の力

厳密には乗り物ではなく、神鳥のたましいを使うことにより、神鳥の力を借りて主人公たち自身が空を飛ぶ。飛行中は上昇や下降が可能。

Ⅸ 天の箱舟

アギロが運転士を務める、空を駆ける列車。エンディング後にアギロホイッスルをもらうと、自由に動かせるようになる。

魔法のじゅうたん

『DQⅤ』～『DQⅦ』に登場する、低空を飛ぶ乗り物。山や森は移動できないものの、川や海などの徒歩では入れない場所を飛べる。そのうえ、道具として持ち運ぶことが可能で、非常に便利。

Ⅴ

エルヘブンにて保管されていた品。天空への塔や迷いの森などに行くときは、これを利用する。

Ⅵ

はじめは「きれいなじゅうたん」として入手。カルベ老夫婦に魔力を注いでもらうと飛行可能になる。

Ⅶ

神の兵の末裔ニコラの家宝。最初はニセモノを渡されるが、のちに本物がもらえる。

天空城

『DQⅣ』で登場した天空に浮かぶ城が、『DQⅤ』ではなんと乗り物に。ほかの乗り物とちがって、ルーラを唱えても主人公たちについてくることはなく、逆にルーラの行き先として選べるのが特徴。

←高い山でも越えられるが、移動速度はやや遅めで、草原などの広い場所にしか降りられない。

空飛ぶベッド

『DQⅥ』の上の世界でのみ利用できる乗り物で、移動可能な範囲は魔法のじゅうたんと同じ。持ち運べないのが難点だが、魔法のじゅうたんよりも早い時期に入手でき、十分冒険の助けになる。

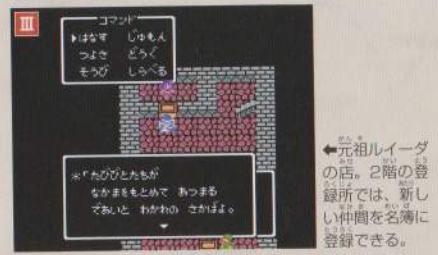
←ベッドが空を飛びまわるというロマンチックな光景は、夢の世界を描く『DQⅥ』ならでは。

ちょくちょく出てくるあの人たち

『DQ』シリーズでは、同じ名前で役どころの似た人物が、複数の作品に登場することがたびたびある。そんな『DQ』の常連となっている人々の代表例を、以下にまとめてみた。なかでも、ルイーダやカンダタは、いくつかの関連作品にも登場しており、なじみ深い人物と言えるだろう。

ルイーダ

登場作品 Ⅲ Ⅴ Ⅵ Ⅸ

「旅人たちが仲間を求めて集まる出会いと別れの酒場」としておなじみのルイーダの店の女店主。おもに、仲間の数が多くなりがちな作品で登場する。『DQⅥ』のルイーダの店では、人間だけでなく仲間モンスターも預けることが可能。

←元祖ルイーダの店。2階の登録所では、新しい仲間を名簿に登録できる。

➡『DQⅤ』のルイーダの店は、青年時代後半に利用可能。預けられるのは人間の仲間のみ。

←『DQⅥ』にはルイーダの酒場が複数あり、どの店の女店主もルイーダと名乗る。

➡『DQⅨ』のルイーダは冒険の序盤で物語に関わるほか、特定のクエストをクリアすると仲間に加わる。

カンダタ

登場作品 Ⅲ

『DQ』シリーズで有名な盗賊その1。初登場となる『DQⅢ』では、悪事を働いてはそのつど主人公たちに成敗された。『DQⅤ』では、王家の洞くつで行く手をはばむ悪党として登場。また、これらの作品には、カンダタこぶんという敵もいる。

←緑色の覆面とパンツがトレードマーク。関連作品でも、この姿で登場する。

ラゴス

登場作品 Ⅱ

『DQ』シリーズで有名な盗賊その2。『DQⅡ』では、意外な場所に身を隠していた。『DQⅣ』では、第二章の武術大会で同名の人物が登場。

バコタ

登場作品 Ⅲ

『DQ』シリーズで有名な盗賊その3。『DQⅢ』では、とうぞくのカギを奪われて投獄された、少々マヌケな盗賊だった。一方、『DQⅣ』では、勇者一行に罪をかぶせるという悪知恵を働かせる。

←ブロンズの十字架を盗み逃走。犯人あつかいされた勇者一行は、仲間を人質に置いてバコタを追う。

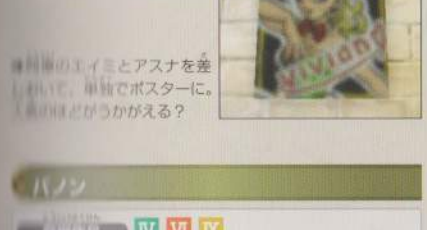
ビビアン

登場作品 Ⅲ Ⅳ Ⅵ Ⅷ Ⅸ

『DQ』シリーズのバニーガールといえばこの人。作品によっては踊り子として登場するが、色っぽ[illegible]である点は変わらない。酒場や劇場などにいることが多く、ナンバリング作品にかぎれば、じつはルイーダよりも登場作品が多い。

◆各作品でのビビアンの役どころ

作品	役どころ
Ⅲ	アッサラームの町の踊り子。ベリーダンスの劇団のスター
Ⅳ	武術大会の3戦目の対戦相手。バニーガール姿で戦う
Ⅵ	サンマリーノの町のバニーガール。旅の剣士に思いを馳せる
Ⅷ	ベルガラックの町で人気の、バニーガール三人衆のひとり
Ⅸ	グビアナ城下町のダンスホールで踊るダンサーのひとり

←ヒャドやベホイミを駆使してアリーナを苦しめるものの、MPが少ないという弱点が。

[illegible]のエイミとアスナを差し置いて、単独でポスターに。人気のほどがうかがえる？

パノン

登場作品 Ⅳ Ⅵ Ⅸ

旅のお笑い芸人という役どころで『DQⅣ』で初登場し、天空のかぶとを入手するのに協力してくれた。『DQⅥ』では、人気の芸人としてクリアベールの町などで名前があがる。『DQⅨ』ではなん[illegible]だが、旅芸人なのはほかの作品と同じ。

←『DQⅨ』のパノンは旅芸人に関するクエストの依頼主で、じつは子持ち。

ホイミン

登場作品 Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅷ

初登場の『DQⅣ』では、人間になるのを夢見てライアンに同行するホイミスライム。それにならってか、以降の作品で仲間になるホイミスライムにも、「ホイミン」という名前がついている。

←『DQⅤ』と『DQⅥ』では仲間モンスターとして、『DQⅧ』ではチームモンスターとして登場。

トンヌラ

登場作品 Ⅱ Ⅴ Ⅵ Ⅶ

『DQⅡ』で初登場して話題になった名前。のちに『DQⅤ』では、パパスが自分の息子にこの名をつけようとした。それ以降、トンヌラという人物は、名脇役としてたびたび登場する。

◆各作品でのトンヌラという名前のあつかい

作品	解説
Ⅱ	サマルトリアの王子の名前の候補のひとつ
Ⅴ	パパスが息子につけようとする名前
Ⅵ	牢ごくの町の反乱軍のリーダーの名前
Ⅶ	ダーマ神殿に登場する移民希望者の名前

←パパスなりに最高の名前を考えたのだろうが、結局はマーサが息子に名前をつける。

サイモン

登場作品 Ⅲ

ガイアのつるぎの持ち主だった『DQⅢ』をはじめ、おもに歴戦の戦士として登場。『DQⅣ』では武術大会の4戦目の相手、『DQⅤ』ではリメイク版で仲間になるさまようよろいの名前がサイモンだ。

物語を彩る人間以外の種族

『DQ』シリーズの作品の多くでは、冒険の途中で個性豊かな数々の種族と出会える。種族によって、人間との関わりかたは千差万別だ。

エルフ

登場作品 III IV VIII

とがった耳が特徴的な種族。人間と距離を置いて生きることが多く、『DQIII』や『DQIV』では同族で集まり、里を作って暮らしている。作品によっては、ホビットや魔物と共生している場合も。

III エルフの長

IV ロザリー

VIII ラジュ

妖精

登場作品 V VII IX

『DQV』では別世界の住人で、エルフに近い存在。『DQVII』『DQIX』では、ご神木や杖といった物質に宿る精として登場する。なお、『DQIX』のサンディは一見妖精のようだが、実際は別の種族。

V ベラ

VII ご神木の妖精

IX メレ&ミリ

ホビット

登場作品 III IV VII

エルフと仲が良い種族として、『DQIII』で初登場。『DQIV』ではロザリーヒル、『DQVII』ではコスタール地方に集落を作っている。人間に比較的理解があり、『DQVII』には人間と結ばれる者も。

III ノルド

IV ロザリーヒルの住民

VII コスタール王妃

天空人

登場作品 IV V

背中に翼を持ち、天空城で暮らす人々。天空人の女性は、その姿から「天女」として語られることもある。『DQV』に登場するブサンは、翼を持たない、ワケありの"自称天空人"だ。

IV ルーシア

V ブサン

天使

登場作品 IX

天使界に住み、世界樹を守る存在。人間には姿が見えず、声も聞こえない。天使のローブなど、天使の名がついた装備品は多くの作品で出てくるが、種族として登場するのは『DQIX』がはじめて。

IX イザヤール

IX 長老オムイ

IX ラヴィエル

種族こぼれ話 ほかにもこんな種族が!

上記の5つ以外にも、各作品には多くの種族が登場する。背中に翼を持った『DQVII』のリファ族のように、ほかの種族と似たものもいれば、『DQVI』の人魚のように、『DQ』シリーズにはあまり登場しない姿の種族もいるのだ。

V ザイル（ドワーフ）

VI ディーネ（人魚）

VII セファーナ（リファ族）

VIII グルーノ（竜神族）

ダーマ神殿に歴史あり

ダーマ神殿といえば、職業をつかさどる神聖な場として有名。職業のシステムとは切っても切れない関係にある存在で、これまでに『DQIII』『DQVI』『DQVII』『DQIX』の4作品で登場している。神殿の名前は同じでも、転職できるようになる時期や神殿内の施設は、作品ごとにさまざまだ。

III 以降の作品での名前の由来

「転職をする場所の名前はダーマ」という伝統を築いた、元祖ダーマ神殿。転職できるのはレベルが20以上の仲間だけという制限はあるが、『DQ』シリーズで唯一、訪れてすぐに転職可能。

←神殿の入口で冒険の書に記録でき、宿屋の料金も安いなど、冒険の拠点としても便利。

VII いきなりワナにはめられる

最初は神殿が魔物に乗っ取られており、転職しようとすると、呪文と特技を奪われるハメに。神殿を魔物から解放したのち、ようやく転職可能になる。なお、ダーマ神殿は現在と過去の両方に1ヵ所ずつあるが、利用できる施設に大差はない。

←大神官を務める少女フォズに会えるのは、過去のダーマ神殿だけ。

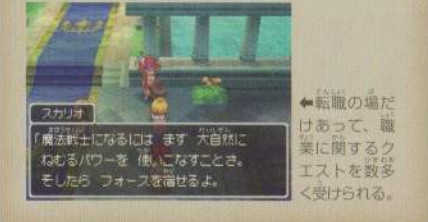
VI ムドーを倒すと転職可能

ダーマ神殿は上下の世界に1ヵ所ずつある。下の世界の神殿には冒険の序盤に行けるが、滅びていて利用できない。転職可能になるのは、ムドーを倒して上の世界のダーマ神殿を復活させたあと。

←地下には謎の洞くつの入口があり、条件を満たすと入れるようになる。

IX 入口の階段がとにかく長い

初訪問時にまず驚かされるのが、神殿までつづく階段の長さ。その長い道のりをのぼり切ってもすぐには転職はできず、行方不明になっている大神官を神殿に連れもどす必要がある。

←転職の場だけあって、職業に関するクエストを数多く受けられる。

ダーマ神殿こぼれ話 夢追いジジイ列伝 そしてぴちぴちギャルへ……

歴代のダーマ神殿で名物になっているのが、ぴちぴちギャル（『DQIX』ではメイド）への転職を望む老人だ。『DQIII』では、夜に宿屋で眠っているときに、ギャルになりきった寝言をしゃべるなど、本気で若い女性を目指している様子。そして、『DQVII』と『DQIX』では、最終的になんとバニーガールやメイドの姿になって登場するのだ。

III(SFC)
←時代とともに、寝言もFC版から変化。流行のギャル語を修得すべく、老人は鍛錬を欠かさない？

魅惑のぱふぱふコレクション

『DQ』シリーズに毎回登場する、そこはかとなくオトナな雰囲気が漂う要素──それが「ぱふぱふ」だ。多くのプレイヤーが経験した、ぱふぱふについての甘美な(？)思い出をまとめてみた。

Ⅰ 50Gに期待をこめて

リムルダールの町に、「おいで、ぼうや。ぱふぱふしてほしいなら50ゴールドよ」と呼びかけてくる女性がいる。しかし、50G以上持ってこの女性に話しかけても、残念ながら何も起こらない。

⬅リメイク版は、マイラの村で実際にぱふぱふしてもらえる。

Ⅱ 王女がチカラつきているときだけ

ムーンブルクの王女のことを「かわいい」とホメてくれる女性が、ルプガナの町にいる。この女性に、ムーンブルクの王女がチカラつきている状態で話しかけると、ぱふぱふをしてもらえるのだ。

⬅誘いを断ると、衝撃の事実が。期待させておいてガッカリさせるというぱふぱふの伝統は、これがルーツ。

Ⅲ 夜のアッサラームで誘われる

パーティの先頭が男性だと、夜に町娘が「ステキなお兄さん」と呼びかけて誘ってくる。その後、ひとりで部屋に入ると、明かりが消されて胸の期待はふくらむが、待っていたのは無慈悲な結末。

⬅突然響き渡る太い声。リメイク版では呪いのテーマが流れ、精神的な追い打ちをかける。

Ⅳ 夜にひとりで酒場へ行くと……

第五章になってから、モンバーバラの町にある酒場の2階へ男性ひとりだけで行くと、バニーガールにぱふぱふをしてもらえる。また、第一章では、記憶喪失の夫アレクスの記憶をもどすために、妻のフレアがぱふぱふをする場面も。

⬅「ぱふぱふ」からはじまる謎の言葉。結局、女の子にもてるようになるおまじないだと明かされる。

➡ライアンの目の前でぱふぱふをする夫婦。記憶がもどったということは、ふだんからやっていた？

Ⅴ 若いときだけ話が聞ける

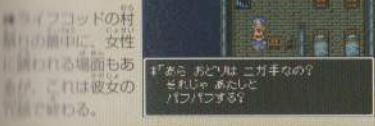
ニセたいこうを倒したあと、ラインハット城の宿屋には、夜のあいだのみバニーガールが現れる。彼女に話しかけると「あなた、ぱふぱふも知らないの？」と驚かれたのち、下の写真のようなことを言われるのだ。なお、青年時代後半になると、この女性には会えなくなる。

⬅女の子とつきあえば、ぱふぱふがどんなものかわかるらしいものの、主人公にとっては謎のまま。

➡リメイク版では、道具屋の女性と約束を交わすと、翌日にぱふぱふと称した化粧をしてもらえる。

Ⅵ 実際にいいことが!?

ロンガデセオの町のバニーガールに頼むと、パーティの先頭のひとりがぱふぱふをしてもらえる。このとき、はじめの1回にかぎり、ぱふぱふしてもらった仲間のかっこよさが上がるのだ。

⬅パフを何度も当てる化粧だから"ぱふぱふ"。かっこよくなるのは納得だが、だまされた気分？

⬅ライフコッドの村祭りの最中に、女性に誘われる場面もあるが、これは彼女の台詞で終わる。

Ⅶ 特別会員限定のサービス

コスタールの港町では、踊り子がぱふぱふをしてくれる。ただし、このサービスを受けられるのはコスタール王から特別会員証をもらった人だけ。

⬅ラッパを「パフッ」と鳴らすだけで終わり。歴代ぱふぱふのなかで、所要時間がもっとも短い。

Ⅷ ついに専門店が登場

サザンビーク国領にある、怪しい雰囲気の場所でぱふぱふをしてもらえる。内容は、左右の頬に"やわらかいもの"を押し当てるサービスだ。

⬅ぱふぱふ中は、目隠しをされる。男性陣は笑みを浮かべるが、ゼシカは少々けわしい表情に。

Ⅸ 追加クエストにぱふぱふ少女が

追加クエストの依頼主として、狩人のパオにチャミーという女の子が登場。ゲンキ草を持っていくと、ぱふぱふをしてくれる。

⬅ヒツジの鳴き声とともに、やわらかな感触が。恐る恐る目を開けると……。

ぱふぱふこぼれ話 特技にもなったぱふぱふ

『DQⅥ』以降、ぱふぱふは戦闘中に使える特技としても登場する。それぞれの作品で、効果や使い手にちがいがあるのだ。

ⅥⅦ 性別によって効果が異なる

『DQⅥ』では遊び人、『DQⅦ』では笑わせ師で修得可能。女性が使ったときは、魔物を気持ち良くして1ターン休みにするのに対し、男性や仲間モンスターが使ったときは、気持ちの悪さでダメージを与える。

Ⅷ おいろけ担当ゼシカの十八番

ゼシカがおいろけのスキルで修得できる特技で、相手を1ターン休みにする。ウィッチレディなどの魔物も使うが、ゼシカが狙われた場合、勝ち誇ってなんと無効に。

⬅相手の行動を封じる特技のなかでも、成功率が高め。最強の胸を自負するのも納得？

Ⅸ 妖女イシュダルの専用技

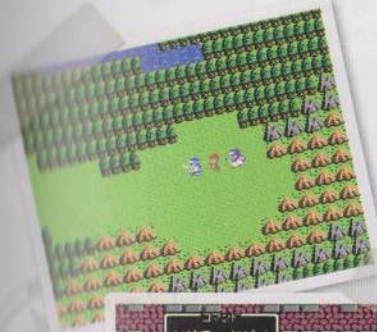
味方は修得できず、物語序盤で戦う妖女イシュダルのみが使う。男性はもちろん、女性が狙われた場合も、気持ち良くなって1ターン休みに。

ドラゴンクエストII
悪霊の神々

機種●ファミリーコンピュータ　価格●5,500円(税別)　発売日●1987年1月26日

前作の100年後の世界を舞台とした続編。仲間と一緒に冒険するパーティ制がシリーズではじめて採用され、以降の作品における戦闘システムの基礎を築いた。物語中には歯ごたえのある謎解きや手ごわいモンスターが数多く登場し、シリーズ屈指の難易度を誇る。

ふたりの王子とひとりの王女が、新たなる悪に立ち向かう

その昔、竜王を討ちアレフガルドを救ったロトの勇者は、助けた姫を連れて別天地へ渡り、新たな国を創った。
勇者が世を去りしのち、彼の国はローレシア、サマルトリア、ムーンブルクの3つに分かたれ、子孫たちの手で平和に治められてきた。
だが、100年後——ムーンブルク王国滅亡の報が、人々を恐怖に包む。
それは、まがまがしき神を呼び出して世界に破滅をもたらそうとする、邪教の大神官ハーゴンの軍勢のしわざだった。
悪しき陰謀を断つべく、勇者の血を引く3人の男女が、いま旅立つ。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストII』の思い出

「ドラゴンクエストII」で実現したのが、パーティプレイです。ただ、いきなり3人のキャラクターを操作するのは、やはりちょっと敷居が高いと思ったので、仲間がひとりずつ増えていくようなストーリーの導線を敷いたんです。なかでも、サマルトリアの王子の「いやー、さがしましたよ」というセリフには、当時多くのプレイヤーが「探したのはこっちだよ！」と突っこんだんじゃないかな(笑)。

DRAGON QUEST II ドラゴンクエストII 悪霊の神々 ゲームシステムTOPICS

初登場 パーティバトル

味方と敵が複数入り乱れて戦う

『DQⅠ』では主人公がひとりで冒険し、戦闘では敵もつねに1体ずつ出現した。しかし、『DQⅡ』では最大3人のパーティによる冒険となり、敵も集団で襲いかかってくる。そのうえ、味方と敵の行動順番はターンごとに変わるため、よりスリリングな戦闘が楽しめるようになった。

➡まず味方全員の行動をコマンドで決定し、入力が終わったあとに味方と敵が実際に行動していく。

➡ときには、味方が先制攻撃を仕掛ける場合や、逆に敵から先制攻撃を受けてしまう場合もある。

変化 コマンドの調整

コマンドが整理されて冒険が快適に

『DQⅡ』では、宝箱の上に乗って「しらべる」コマンドを選ぶと中身が取れるほか、階段の上に乗るだけで昇降できるようになり、メインコマンドから「とる」「かいだん」がなくなった。また、戦闘中のコマンドには「ぼうぎょ」が追加されている。

⬅「ぼうぎょ」を選ぶと、行動できないかわりに敵から受けるダメージをある程度減らすことが可能。

初登場 戦闘中に使える装備品

MPを消費せずに呪文と同じ効果を発揮する

武器や盾のなかには、戦闘中に道具として使うことで、何らかの呪文と同じ効果を発揮するものがある。呪文とちがってMPを消費しなくてすむうえ、装備できないキャラクターでも道具としてなら使えるので、うまく活用すれば冒険を進めるうえで大きな助けになるのだ。

⬅使った者にベホイミの効果をもたらすちからの盾は、強敵ぞろいの冒険終盤に重宝する逸品。

初登場 モンスターのお宝

お店では買えない貴重な品が得られることも

戦闘に勝利したときは、倒したモンスターがときおり宝箱を落とすようになった。中身は、宝箱を落としたモンスターの種類ごとにさまざまで、はかいのつるぎやふしぎなぼうしといった、お店では買えない貴重なものが手に入る場合もある。

変化 ダンジョン

さまざまな仕掛けが登場して手ごわさアップ

ダンジョンには、地下深くへ下りていく洞くつに加えて、上の階へのぼっていく塔が新登場。洞くつにも、見た目はふつうの床だが踏むと下の階へ落ちる「落とし穴」や、正しいルートを通らなければ同じ場所にもどされる回廊など、より複雑なトラップが仕掛けられている。

⬅洞くつのなかは区画ごとに明るく表示され、レミーラの呪文やたいまつを使う必要はなくなった。

➡塔では、壁がない場所から塔外や吹き抜けに足を踏み出すと、塔の外や階下層へ一気に移動する。

初登場 教会

毒や呪いを解いたり仲間を復活させたりできる

町や城には、道具屋などのお店のほかに教会がある場合が多い。教会では、寄付金を払うことで、毒の治療、呪われた装備品の解除、チカラつきた仲間の復活、の3つを行なってくれる。

⬅生き返らせた仲間のHPは1しかないので、宿屋に泊まるなどして、HPを回復する必要がある。

初登場 船&旅の扉

陸つづきではない場所への移動手段

『DQⅠ』では、フィールドでの移動手段は基本的に徒歩だけだったが、『DQⅡ』では船と旅の扉が新たに登場した。なかでも船は、浅瀬以外の水上ならどこへでも移動できる便利な乗り物で、船でなければたどり着けない場所も多い。

⬅船での移動中にもモンスターは襲ってくる。しかも、海ではモンスターの種類が陸上とはちがう。

➡旅の扉は、遠くの場所へと一行を運ぶ仕掛け。渦に入ると対になった旅の扉へ瞬時に移動できる。

変化 カギ

扉の種類に合わせて使いわける

扉を開くためのカギは、何度使ってもなくならないようになった。カギの種類は、銀のカギ、金のカギ、ろうやのカギの3つに増えており、それぞれ対応する扉のみ開けることができる。

銀のカギで開けられる扉

金のカギで開けられる扉

ろうやのカギで開けられる扉

⬆扉の色や形を見れば、どのカギで開くかがわかる。なお、アバカムの呪文を使えば、すべての扉を開けることが可能。

⬅ダンジョンにあるカギのかかった扉は、銀のカギと金のカギのどちらを使用しても開けられる。

ドラゴンクエストII 移植&リメイク作品

MSX／MSX2

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

<MSX版>
価格●6,800円(税別)　発売日●1988年2月6日
<MSX2版>
価格●6,800円(税別)　発売日●1988年5月27日

内容はFC版とほぼ同じ。ただし、BGMにアレンジがほどこされているほか、ムーンブルクの王女専用の防具として、敵を見とれさせて行動を封じる効果を持つ「あぶない水着」が登場する(→P.172)。

MSX　MSX2

⬆MSX版とMSX2版では、「どうぐ」コマンドでの道具の表示がFC版の8個×1列から4個×2列に変更された。

⬅MSX2版のグラフィックはFC版を忠実に再現しており、道具の表示以外では見わけがつかないほど。

スーパーファミコン

ドラゴンクエストI・II

価格●9,600円(税別)　発売日●1993年12月18日

FC版の『DQ I』と『DQ II』をSFC版としてリメイクし、1本のソフトにまとめた作品。パーティメンバーの能力やモンスターの強さが調整されて全体的に難易度が下がったほか、冒険の書でセーブが行なえたり、『DQV』で新登場したべんりボタンが採用されていたりと、より快適にプレイできるような変更が数多く加えられている。

➡オープニングには、ムーンブルクの城がハーゴンの軍勢に侵攻されるシーンが新たに加わった。

⬅ビジュアル面がパワーアップし、メッセージも漢字が使用されて読みやすくなった。

⬅ベラヌールの町では、サマルトリアの王子がハーゴンに呪われて倒れるという新イベントがある。

ゲームボーイ

ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

価格●5,145円(税込)　発売日●1999年9月23日

SFC版をベースにしたうえで、携帯ゲーム機ならではの機能として、戦闘中以外ならいつでもその場で冒険を中断できる「中断の書」を搭載。一方、道具のふっかつのたまはなくなった。

⬅町にある建物の多くには2階が追加されており、人々がいる場所もSFC版とは一部異なる。

⬇「はなす」「しらべる」はメインコマンドから削除され、べんりボタンで行なう形になった。

携帯電話用アプリ

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

<iモード版(※1)>
価格●500DQポイント(※2)　配信日●2005年7月29日(※3)
<EZweb版>
価格●500DQポイント(※2)　配信日●2006年1月19日
<Yahoo!ケータイ版>
価格●500DQポイント(※2)　配信日●2006年12月1日

イベントの内容はSFC版とほぼ同じだが、ビジュアル面がパワーアップ。ルーラやキメラのつばさの行き先が選べたり、命の紋章の入手場所がちがっていたりと、独自のアレンジもほどこされている。

⬅セーブは冒険の書のほかに、GB版と同じく中断の書も利用可能。外出先でも気軽にプレイできる。

⬆パーティメンバーの最高レベルが全員50になったほか、呪文を覚えるレベルも他機種版と一部異なる。

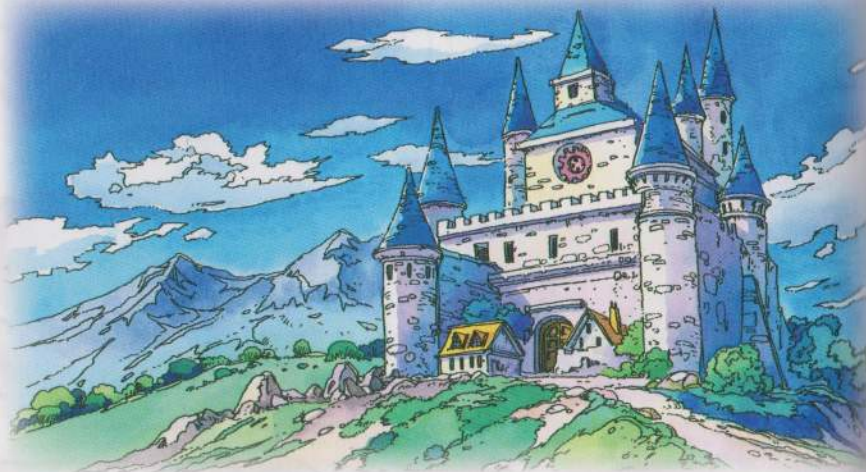
Wii

ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III

価格●4,440円(税込)　発売日●2011年9月15日

FC版の『DQ I』『DQ II』『DQ III』、SFC版の『DQ I・II』『DQ III』の計5作品を忠実に再現して完全収録。FC版の復活の呪文はもちろん、裏技の数々も当時の思い出のままに楽しめる。それぞれの作品でひとつずつ中断データを作成して、町以外の場所でもセーブをすることが可能。

※1……ロンダルキアへの洞くつの入口を開くまでの前編アプリと、それ以降の後編アプリにわかれている
※2……500DQポイントは525円(税込)相当　※3……前編アプリがプリインストールされたFOMA N901iSが2005年6月24日に発売された

ドラゴンクエストII 悪霊の神々 キャラクター図鑑

ロトの血を引く主人公
ローレシアの王子

竜王を倒したロトの勇者とローラ姫が築いた国、ローレシアの若き王子。父である王より、ムーンブルクの城を滅ぼした邪教の大神官ハーゴンの討伐を命じられて旅立つ。呪文はいっさい使えないが、武器を持てば屈強な魔物とも十分に渡り合えるほどの実力を発揮する。

のんびり屋の魔法戦士
サマルトリアの王子

ロトの血を受け継ぐ国のひとつであるサマルトリアの王子。呪文と剣技の両方をこなすが、非力なために重い武器や防具は装備できない。性格的にのんびりとしたところがあり、そのマイペースぶりに周囲が振りまわされることも。

思い出のセリフ

「いやー、捜しましたよ」
――何度も行きちがったすえにローレシアの王子と出会い

「さあ、行きなよ」
――ローレシアの城へ凱旋したときに

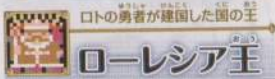
慈愛に満ちた美しき魔法使い
ムーンブルクの王女

ロトの血を受け継ぐ国のひとつであるムーンブルクの姫君。その美しさと優しい人柄によって誰からも愛されていたが、城が滅ぼされたときに行方不明となった。武器を使うのは苦手なものの、呪文に関しては、あふれんばかりの才能を持つ。

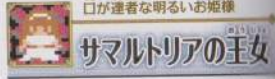
思い出のセリフ

「ああ、もとの姿に
もどれるなんて……。もうずっと、
あのままかと思いましたわ」
――呪いが解けてもとの姿にもどり

「なーに？ 照れるなんて、
あなたらしくないわよ」
――ローレシアの城へ凱旋したときに

ローレシアの城のキャラクター

ロトの勇者が建国した国の王
ローレシア王

ロトの血を引く3人の王のひとり。ムーンブルクの城からの伝令を受けて、王子にハーゴン討伐を命じる。

サマルトリアの城のキャラクター

口が達者な明るいお姫様
サマルトリアの王女

サマルトリアの王子の幼い妹。兄のことを「のんきもん」と言うなど、おしゃまな一面がある。

思い出のセリフ

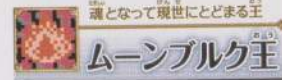
「あっ、お兄ちゃんが死んでる! えーん、えーん……」
——兄のサマルトリアの王子がチカラつきているのを見て

「お兄ちゃん、やったじゃない! あたし、見直しちゃった!」
——ハーゴンを討伐した兄と対面し

サマルトリアの城のキャラクター

ローレシアの姉妹国家の君主
サマルトリア王

ロトの血を引く3人の王のひとり。ハーゴン討伐に旅立った息子のことをいつも心配している。

ムーンブルクの城のキャラクター

魂となって現世にとどまる王
ムーンブルク王

ロトの血を引く3人の王のひとり。落城のさいに命を落とし、魂だけとなって城内をさまよう。

ルプガナの町のキャラクター

よそ者から船を守る老人
船の番人

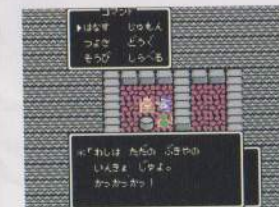
船着場の入口にいる老人。町のしきたりにしたがい、よそ者に船を使われないように見張っている。

財宝をなくした失意の船主
商人

財宝を運んでいた船が嵐で沈んで困っている商人。財宝を引き上げて渡すと、やまびこの笛をくれる。

ラダトームの城のキャラクター

妙にエラそうな老人
武器屋の隠居

武器屋の2階に住む、豪華絢爛な服を着ている老人。その正体は、行方不明となっているラダトーム王。

竜王の城のキャラクター

勇者の宿敵の末裔
竜王のひ孫

かつて勇者ロトの血を受け継ぐ若者に倒された竜王の子孫。ハーゴンのことを快く思っていない。

テパの村のキャラクター

宿六に腹を立てる奥さん
ジーナ

仕事をさぼって飲んでばかりの夫を捜す女性。気性がかなり激しいらしく、夫はいつもおびえている。

テパの村のキャラクター

世界に名高い羽衣職人
ドン モハメ

水のはごろもを作れる機織りの名人。頑固な性格で、気に入った道具と材料がなければ仕事をしない。

思い出のセリフ

「お若いの。道具をそろえてきたな。わしの負けじゃ」
——一行が持ってきたあまつゆの糸と聖なるおりきを見て

ザハンの町のキャラクター

金のカギの持ち主だった男
タシスン

ザハンの町の漁師。金のカギを持っていたが、漁の途中で嵐に巻きこまれて帰らぬ人となった。

主人の遺品の場所を知るイヌ
タシスンのイヌ

タシスンの生前のペット。そばに近づくと、かつて主人が金のカギを隠した場所を教えてくれる。

ベルポイの町のキャラクター

美声を響かせる町の歌姫
アンナ(※1)

旅人を出迎える女性。話しかけると歌いはじめ、町を出るまでBGMが「Love Song 探して」になる。

記憶をなくした青年
ルーク

船の近くに漂着した男性。名前以外の記憶がないが、じつはザハンの町の漁師で、故郷に恋人がいる。

おさわがせな盗っ人
ラゴス

テパの村ですいもんのカギを盗んだ盗賊。ベルポイの町でつかまったものの、牢屋から行方をくらました。

思い出のセリフ

「あは、見つかっちゃった! 僕がウワサのラゴスだよ」
——ベルポイの町で姿を消したものの一行に見つかって

デルコンダルの城のキャラクター

強い戦士を好む豪放な王様
デルコンダル王

ローレシアの南に位置する小国の王。格闘好きで、城には魔物との戦いを見物できるコロシアムがある。

思い出のセリフ

「もし、わしを楽しませてくれたなら そちたちにほうびを取らせよう。どうじゃ?」
——城を訪れた一行に

物語上の重要キャラクター

世界を見守る大地の精霊
ルビス

アレフガルドを創ったと言われる精霊。勇者ロトとの約束で、ローレシアの王子たちに力を貸す。

※1 リメイク版には登場しない

冒険の世界地図

『DQ I』の舞台であるアレフガルドを含めた複数の大陸で冒険をくり広げる。中央の大陸にある、高くそびえる岩山に囲まれた場所が、ハーゴンのいるロンダルキア台地だ。

1 ローレシアの城
2 リリザの町
3 サマルトリアの城
4 勇者の泉の洞くつ
5 ローレシア南のほこら
6 湖の洞くつ
7 ローラの門
8 ムーンペタの町
9 ムーンブルクの城
10 風の塔
11 ムーンブルク西のほこら
12 ドラゴンの角
13 ルプガナの町
14 ルプガナ北のほこら
15 ラダトームの城
16 竜王の城
17 大灯台
18 北のお告げ所
19 テパの村
20 ベラヌールの町
21 ベラヌール北のほこら
22 デルコンダルの城
23 炎のほこら
24 南東の島のほこら
25 ザハンの町
26 ペルポイの町
27 聖なるほこら
28 満月の塔
29 海底の洞くつ
30 ロンダルキア南のほこら
31 ロンダルキアへの洞くつ
32 精霊のほこら
33 ロンダルキアのほこら
34 ハーゴンの神殿

DRAGON QUEST II ドラゴンクエストII 悪霊の神々

冒険の旅路

冒険スタート!

↓

勇者の血統を継ぐ国の城

ローレシアの城

▶ローレシア王からハーゴンの討伐を命じられる

↓

ふたつの城の中継地点

リリザの町

▶サマルトリアの城の場所を聞く

↓

大陸の西方を治める城

サマルトリアの城

▶サマルトリア王から「王子は勇者の泉へ向かった」と教えてもらう

↓

旅立つ者を清める場所

勇者の泉の洞くつ

▶泉にいる老人から「サマルトリアの王子がローレシアの城へ向かった」という話を聞く

↓

ローレシアの城

▶ローレシア王から「サマルトリアの王子がサマルトリアの城へもどった」と教えてもらう

↓

サマルトリアの城

▶サマルトリア王から「王子はまだもどっていない」という話を聞く

↓

リリザの町

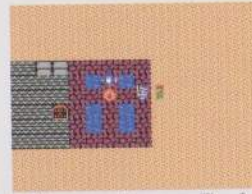
▶宿屋にいたサマルトリアの王子が仲間に加わる

↓

岬の先に立つほこら

ローレシア南のほこら

▶銀のカギと金のカギの話を聞く

↓

サマルトリアの西に位置する洞くつ

湖の洞くつ

▶銀のカギを入手する

↓

ふたつの大陸を結ぶ地下通路

ローラの門

▶サマルトリアの王子と一緒に検問を通してもらう

↓

人と人とが出会う町

ムーンペタの町

▶ムーンブルクの城の場所を聞く

↓

邪神の軍勢に滅ぼされた城

ムーンブルクの城

▶城の人々の魂からムーンブルクの王女の行方を聞く

↓

ムーンブルク東の沼地

▶ラーのかがみを入手する

↓

ムーンペタの町

▶ラーのかがみを使ったあと、邪神の呪いが解けたムーンブルクの王女が仲間に加わる

↓

川のほとりにそびえる塔

風の塔

▶風のマントを入手する

↓

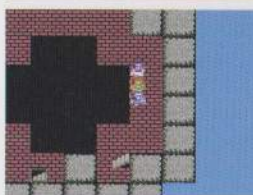
西の大陸への入口

ムーンブルク西のほこら

▶ムーンブルクの王女と一緒に西の大陸へ渡る

↓

海峡をはさんで立つ双子の塔

ドラゴンの角

▶風のマントをまとって南側の塔から飛び降り、北側の岸へ渡る

↓

多くの人でにぎわう港町

ルプガナの町

▶グレムリンに襲われていた船の番人の孫娘を助けて、船の番人からお礼に船を貸してもらう

↓

ローラ姫の故郷

ラダトームの城

▶海に沈んだ船の財宝の話を聞く

↓

ルプガナ北の海域

▶海にもぐって船の財宝を入手する

↓

ルプガナの町

▶商人に船の財宝を渡し、お礼にやまびこの笛をもらう

↓

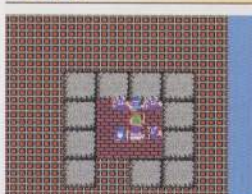
勇者の宿敵の居城

竜王の城

▶ロトのつるぎを入手する
▶竜王のひ孫から5種類の精霊の紋章とお守りの話を聞く

↓

魔物が巣くう朽ちた灯台

大灯台

▶グレムリンと戦ったあと、星の紋章を入手する

↓

次ページへ

前ページより

神のお告げが聞ける場所

北のお告げ所

▶邪神の像に関するお告げを聞く

↓

山奥にある小さな村

テパの村

▶村人から「すいもんのカギを奪っていったラゴスをつかまえてほしい」と頼まれる

↓

湖に囲まれた水の都

ベラヌールの町

▶太陽の紋章に関する情報を得る

↓

格闘好きの王の城

デルコンダルの城

▶コロシアムでキラータイガーと試合をして勝ち、デルコンダル王から月の紋章をもらう

↓

炎が灯る旅の扉の分岐点

炎のほこら

▶太陽の紋章を入手する

↓

大海原に浮かぶ漁師町

ザハンの町

▶タシスンが飼っていたイヌから場所を教えてもらい、地面に埋まっていた金のカギを入手する

↓

地下に隠された商業都市

ペルポイの町

▶道具屋でこっそり売られているろうやのカギを買う

▶隠れていたラゴスを見つけて、すいもんのカギを取りもどす

↓

ローレシアの城

▶ロトのしるしを入手する

↓

サマルトリアの城

▶ロトの盾を入手する

↓

ムーンペタの町

▶地下牢でベビルを倒したあと、床を調べて水の紋章を入手する

↓

勇者の遺産を守るほこら

聖なるほこら

▶ロトのしるしを渡して、ロトのかぶとをもらう

↓

テパの村

▶すいもんのカギを使って水門を開き、枯れた川に水を流して満月の塔への水路を開く

↓

月のかけらが眠る塔

満月の塔

▶月のかけらを入手する

↓

炎に囲まれた溶岩洞くつ

海底の洞くつ

▶月のかけらで周囲の潮を満ちさせて洞くつに入り、最深部で邪神の像を入手する

↓

ベラヌールの町

▶旅の扉を通って、ロンダルキア南のほこらへ向かう

↓

ロンダルキアへの洞くつの玄関口

ロンダルキア南のほこら

↓

敵地へ通じる唯一の道

ロンダルキアへの洞くつ

▶邪神の像を使って入口を開き、地下で命の紋章を入手する

↓

大地の精霊が降り立つ場所

精霊のほこら

▶星、月、太陽、水、命の5種類の精霊の紋章のチカラでルビスを呼び、ルビスの守りを授かる

↓

ロンダルキアへの洞くつ

▶ロトのよろいを入手する

↓

邪教の地に立つほこら

ロンダルキアのほこら

↓

邪教の総本山

ハーゴンの神殿

▶ルビスの守りでハーゴンの幻術を打ち破ったあと、邪神の像を使って神殿の奥へ進む

▶4階でアトラス、5階でバズズ、6階でベリアルとそれぞれ戦う

▶最上階でハーゴンおよびシドーと戦う

↓

冒険の名場面を振り返る――

思い出アルバム

ハーゴン討伐の旅は、ムーンブルクの城からの伝令ではじまった

――ローレシアの城にて

やっと会えたサマルトリアの王子
――捜したのはこっちなんだけど

――リリザの町にて

はなす じゅもん
つよさ どうぐ
そうび しらべる

*「もしや キミは ローレシアの
ろらん おうじでは?!
いやー さがしましたよ。

呪いが解けて、真の姿を取りもどすムーンブルクの王女

――ムーンペタの町にて

船を手に入れ、大海原へ出発!
さあ、どこへ向かおうか……

――ルプガナの町から出航して

勇者の子孫たちが100年ぶりに
ローラ姫の故郷へ帰還

――ラダトームの城にて

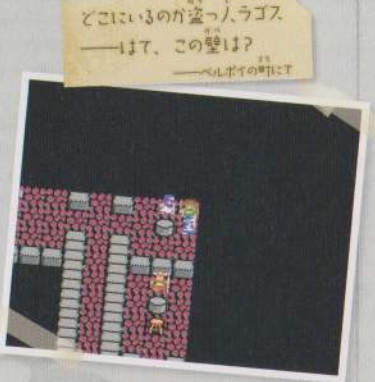
宿敵の末裔からの提案は――
なんとハーゴン討伐!?

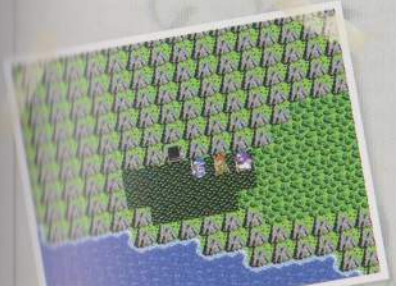
――竜王の城にて

G 3236
やくそう 15
どくけしそう 8
キメラのつばさ 80
はい
いいえ

*「おっと だんなさま。だれから
ききました?これは ちょっと
ねが はりますよ。いいですか?

町でウワサのろうやのカギは
道具屋にさりげなく……

――ベルポイの町にて

どこにいるのか盗っ人ラゴス
――はて、この壁は?

――ベルポイの町にて

万年雪の台地は、ザラキとメガンテが
飛びかう地獄だった

――ロンダルキア台地にて

なまえ	LV	HP	MP
ろらん	22	110	0
パウロ	20	0	68
ナナ	16	0	98

ブリザードAは ザラキの
じゅもんを となえた!
ナナは しんでしまった!

邪神の像を掲げて、ロンダルキアへの
洞くつの入口を開け

――ロンダルキアのふもとにて

*「お おのれ くちおしや……。
このハーゴンさまが
おまえらごときに やられるとは。

邪教の大神官ハーゴンとの決戦! そして……

――ハーゴンの神殿にて

The End

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究②
ゲームシステムの歴史

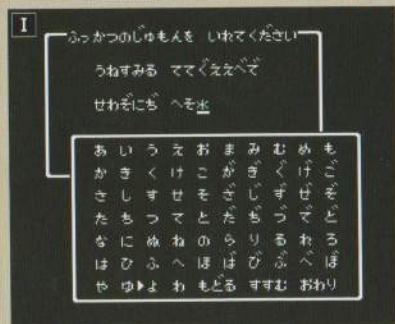
ゲームシステムのれきし

『DQ』シリーズのゲームシステムは、着実な進化をつづけている。『DQⅠ』からの変化を追ってみると、より楽しく、より遊びやすくなっているのがよくわかるはずだ。

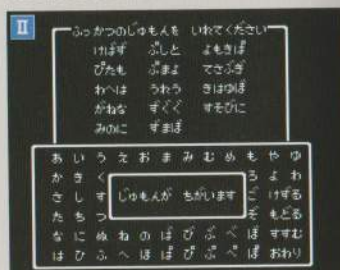
冒険編

旅の記録をつづる復活の呪文と冒険の書

長い冒険の旅は、1日で終わるようなものではない。そのため、『DQⅠ』『DQⅡ』には「復活の呪文」、『DQⅢ』以降には「冒険の書」が用意され、ゲーム機本体の電源を切ってもつづきを遊べるようになっている。ただし、不注意や不運により、思わぬ悲劇が生まれることも……。

復活の呪文 登場作品 Ⅰ Ⅱ

復活の呪文とは、いわゆる"パスワード"のこと。冒険を終えたいときに王様から復活の呪文を教えてもらい、ゲーム再開時にそれを正しく入力すれば、つづきから遊べる。復活の呪文の長さは、『DQⅠ』ではかならず20文字、『DQⅡ』では所持品の数などによって増減し、18～52文字の範囲で変動。

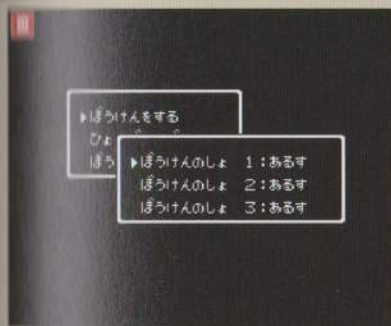
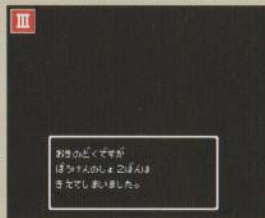
←『DQⅡ』では、王様のいないムーンペタの町やベラヌールの町などでも、復活の呪文を教えてもらえる。

～悲劇 復活の呪文のメモがまちがっていた～

復活の呪文が1文字でもまちがっていると、冒険の再開は冷たく拒絶される。上の写真のメッセージを見たあとは、半泣きになりながら、メモと入力した文字の照らし合わせをはじめるハメに……。

この悲劇は、復活の呪文が長い『DQⅡ』で起こりやすい。とくに、濁点と半濁点、「る」と「ろ」、「ぬ」と「め」、「は」と「ほ」は、プレイヤー泣かせの文字として有名だった。

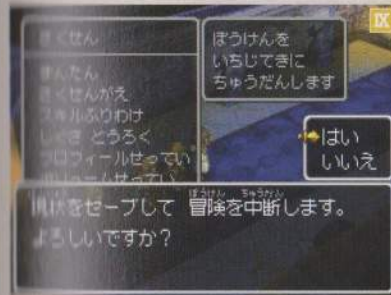
冒険の書

←『DQⅢ』『DQⅣ』では、リセットボタンを押しながら本体の電源を切ることが大切。

→不運にも冒険の書が消えてしまったときには、いきなり"呪いのテーマ"が流れる。

冒険の書とは、いわゆる"セーブデータ"のこと。『DQⅢ』で復活の呪文を採用すると、呪文の長さが最大で数百文字になってしまうことから、当時開発されたバッテリーバックアップ機能付きのカートリッジを利用して導入された。冒険の書を記録してくれるのは、『DQⅢ』では王様、『DQⅣ』以降は教会の神父。ほとんどの作品では冒険の書が複数あり、『DQⅣ』までは冒険をはじめるときに選んだ冒険の書に上書きされていくが、『DQⅤ』からは、どの冒険の書に記録するか自由に選べる。

作品ごとの冒険の書の数

作品	冒険の書の数
Ⅲ～Ⅵ	3個
Ⅶ	メモリーカード1枚につき最大15個
Ⅷ	メモリーカード1枚につき最大30個
Ⅸ	1個

特殊な冒険の書が登場する作品も

携帯ゲーム機用の作品には、「中断の書」という、中断セーブを行なうための冒険の書が用意されている。さらに、GB版『DQⅢ』では、この作品にしかない「メダルの書」も登場した。中断の書とメダルの書は右の表のように、ふつうの冒険の書とは大きくちがう特徴を持っているのだ。

↑中断の書に記録していつでも好きなときに冒険を中断できるのは、携帯ゲーム機の作品ならでは。

中断の書とメダルの書の特徴

名前	登場する作品	解説
中断の書	Ⅸ Ⅰ(GB) Ⅱ(GB) Ⅲ(GB) Ⅳ(DS) Ⅴ(DS) Ⅵ(DS)	戦闘中でなければいつでも、現在の状態を中断の書に記録して冒険をやめることができる。ただし、中断の書から再開すると、DS版の『DQⅣ』～『DQⅥ』以外の作品では、中断の書の内容が消える
メダルの書	Ⅲ(GB)	冒険を再開するためのものではなく、魔物がときどき落とすことがある「モンスターメダル(→P.346)」の入手状況が記録される

※Wii版『DQⅠ・Ⅱ・Ⅲ』では、「中断の書」という名前は登場しないが、＋ボタンを押すと冒険を中断できる

あざやかに進化する世界の映像表現

『DQ』シリーズにおける世界の表現は、技術の進歩やゲーム機の進化とともに、大きく向上してきた。節目となったのは『DQⅦ』で、これ以降の作品では、ポリゴン(CGで立体を描くための三角形や四角形の板)を使って、世界が3Dで表現されるようになったのだ。なかでも、高性能な機種であるPS2でリリースされた『DQⅧ』では、シリーズでもっとも美しく豪華な映像が実現されている。

機種 作品 フィールド 町のなか

←FCの性能の制限のなかで、地形などの特徴を見事に表現している。なお、人物はつねに正面向き。

←人物が4方向を向くように進化。波打ちぎわの波が表現されるなど、世界の描きこみもこまかくなった。

←ひとつひとつの地形、ひとりひとりの人物が、より色彩豊かに。水上の波の表現も大きく変わった。

←FC最高峰の映像美。エンドールのコロシアムにおける群集の表現は、FCの限界を超えたと言われる。

機種 作品 フィールド 町のなか

←対応機種がSFCになって、表現力が向上。人物の上半身が壁に重なるなど奥行きの表現も強化された。

←前作以上のきめこまかな表現に。フィールドの地形は「1マスずつ」ではなくなり、リアリティが増した。

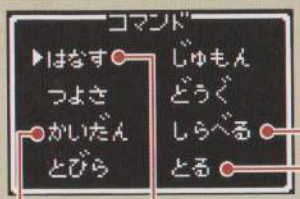
←背景がポリゴン化。町などでは、背景をまわすことで、見る向きを変えられるようになった。

←あらゆるものがポリゴンで描かれ、どこまでも世界が広がる。自分の背後からの視点になったのも特徴。

←DSの性能に合わせ、背景、仲間、重要人物をポリゴンで、町の人をドット絵で描画している。

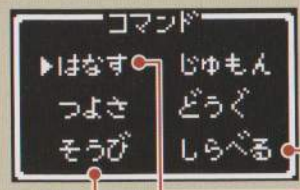
より便利に遊びやすくなった――移動中のコマンド

フィールドや町などで、人と話したり装備を変更したりといった行動をするときは、コマンドを選んで何を行なうかを決める。そのときに使うコマンドは、シリーズを通して見ると、じつはかなり変化が大きい。移動中のコマンドがどのように改良されてきたか、その過程を追いかけてみた。

Ⅰ 以降の全作品の礎となる

宝箱の上で「しらべる」コマンドを使っても、宝箱があることを確認できるだけ。宝箱を開けるときは、「しらべる」ではなく「とる」コマンドを使う。

「DQⅠ」では、城やダンジョンでフロアを移動するさい、階段の上で「かいだん」コマンドを使う必要がある。

主人公はつねに正面を向いているため、「はなす」コマンドでは、どの方向の人と話すかも決める。

Ⅱ コマンドが整理されて6個に

前作の「とる」コマンドは「しらべる」コマンドに統合され、「しらべる」で宝箱を開けられるようになった。

主人公の身体の向きが変わるようになったので、話す方向を決める必要がない。

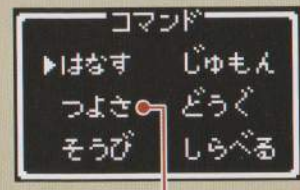
「そうび」コマンドが初登場。このコマンドを使って、装備を変更することができる(→P.161)。

扉を開けるには?

「とびら」コマンドはなくなったものの、「どうぐ」コマンドでカギを使えば扉を開けられる。

階段をのぼり下りするには?

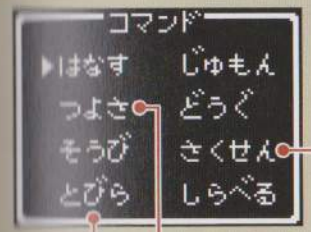
「かいだん」コマンドはないが、階段に重なるだけでフロアを移動することができる。

Ⅲ 「つよさ」でできることが増えた

「つよさ」コマンドでは、「つよさをみる」を選べば、『DQⅡ』までと同じようにパラメータなどを見られる。そのほか、「じょうたい」で全員のHPとMPをまとめて確認したり、「ならびかた」でパーティの隊列を変えたりできるようになった。

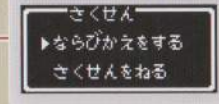
じょうたい

あるす	ぺ゛ンハ	キッド゛	スミス
H294	H221	H133	H208
360	346	223	214
M115	M 0	M172	M202
131	0	186	202

ならびかた

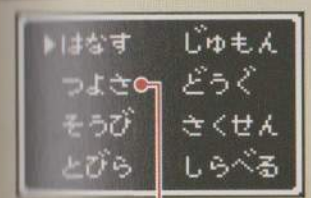
Ⅳ 「とびら」が復活&「さくせん」が追加

AIの登場にともない、「さくせん」コマンドが追加。隊列の変更も、「つよさ」ではなくこのコマンドから行なう。

さくせん
▶ならびかえをする
さくせんをねる

「とびら」コマンドが『DQⅠ』以来の再登場を果たした。

「つよさ」コマンドの「じょうたい」では、『DQⅢ』と同様にHPとMPを確認できるほか、全員の攻撃力と守備力をまとめて見ることも可能。

カーソルを合わせると詳細が表示

呪文や道具を使うさいは、名前にカーソルを合わせただけで、その人が覚えている呪文や持っている道具が表示されるようになった。

Ⅴ さまざまな操作がより快適に

べんりボタンが初お目見え

この作品から「べんりボタン」が登場。ボタンひとつで「はなす」「とびら」「しらべる」と同じことができるようになった。

キャンセルは1段階ずつ

『DQⅣ』までは、Bボタンを押すと基本的に全ウィンドウが閉じるが、『DQⅤ』からは、キャンセルのたびにウィンドウがひとつずつ閉じるようになった。

「つよさ」のサブコマンドとして、HPが完全に回復するまで自動的に呪文を使いつづける「まんたん」が初登場。

つよさ
HPとMP
こうげき力
つよさみる
▶まんたん

カーソルがループするように

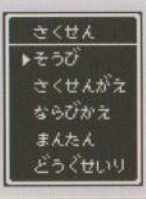
ウィンドウの上下がつながって、カーソルを行き来させられるようになった。たとえば、ウィンドウの一番上で十字ボタンの上を押すと、カーソルがウィンドウの一番下へ移動する(右の写真を参照)。

Ⅵ コマンドの並び順が使いやすく調整された

「しらべる」と「さくせん」の位置が『DQⅤ』と逆。「さくせん」は、以降の全作品でウィンドウの右下に配置されるようになった。

扉を開けるには?

扉は、対応するカギを持っているか扉にカギがかかっていなければ、歩いてぶつかるだけで開けられる。そのため、「とびら」コマンドは再度なくなった。

「どうぐ」コマンドが、十字ボタンの「下」1回押すだけで選べる位置に移動。使われる頻度が比較的低い「つよさ」は、「どうぐ」に場所をゆずり、シリーズではじめて「はなす」のひとつ下の位置ではなくなった。

メインコマンドだった「そうび」は、「さくせん」のサブコマンドに。前作では「つよさ」のサブコマンドだった「まんたん」も、「さくせん」内に移った。

Ⅶ「はなす」で仲間とも話ができる

誰もいないところで「はなす」コマンドを使うと、仲間と話ができる。また、仲間がいないときは「今は話す仲間を連れていない」と表示されるので、この作品には「その方向には誰もいない」のメッセージがない。

ツボやタルは、べんりボタンで調べると、持ち上げたあと投げて壊すが(→P.262)、「しらべる」コマンドで調べた場合は、壊さずになかをのぞきこむ。

ウィンドウが半透明に

「DQⅥ」までの黒いウィンドウとは異なり、背景が少し透けて見えるようになった。

Ⅷ「なかま」コマンドが新登場

仲間との会話は、「はなす」コマンドではなく「なかま」コマンドで行なうように変化。仲間と話をするときは、下の写真のような専用の画面になる。

「さくせん」内に新しく登場したサブコマンドが多い。「せってい」では画面サイズとサウンドの設定、「戦いのきろく」ではこれまでの戦いの結果やトロデからのアドバイスの閲覧、「れんきんがま」では錬金(→P.163)、「チームへんせい」ではモンスターチームの編成ができる。

戦いのきろく

ものを調べるには?

「しらべる」コマンドがなくなり、ものを調べるときは、かならずべんりボタンを使うようになった。

Ⅸ「さくせん」コマンドが大きく変化

「DQⅧ」の「戦いのきろく」に相当する「せんれき」が、「さくせん」のサブコマンドではなく、メインコマンドになった。なお、せんれき画面はSELECTボタンでも表示可能。

「そうび」が、「DQⅤ」以来のメインコマンドに復帰。

「さくせん」のサブコマンドの多くは、いままでの作品にはない独自のもの。その一方で、隊列のシステムが変わったため(→P.88)、並び順を変えるコマンドはなくなっている。

さくせん
まんたん
さくせんがえ
スキルふりわけ
しぐさ とうろく
プロフィールせってい
ボリュームせってい
ちゅうだん

人と話すには?

ついに「はなす」もなくなり、人に話しかける方法がべんりボタンを押すことのみに。

さまざまなシステムの変化【冒険編】

昼と夜

登場作品 Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅷ Ⅸ

昼と夜は「DQⅢ」で初登場。「DQⅥ」でいったんなくなったものの、「DQⅧ」から復活した。基本的に、時間が進むのはパーティがフィールドにいるときだが、作品ごとに時間の進みかたが少しちがう(左下の表を参照)。夜になると大半のお店が営業を終え、フィールドで強い魔物と遭遇しやすくなるのは、ほとんどの作品で共通。夜にしかできない重要なことも、それぞれの作品にある。

時間の進みかたのちがい

作品	ほかの作品とちがう点
Ⅲ・Ⅴ	立ち止まっていると時間が進まない
Ⅷ	フィールド以外に、町やダンジョンで屋外にいるときも時間が進む
Ⅸ	コマンドの選択中や戦闘中でも時間が進む

⬅カザーブの村の道具屋では、店主が寝ている夜にかぎり、どくばりの入った宝箱を開けられる。

ダメージを受ける地形

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

毒の沼地、バリアなど、上を歩くとダメージを受ける地形は全作品に登場する。「DQⅣ」まではダメージが大きめで、残りHP以上のダメージを受ければチカラつきてしまうが、「DQⅤ」からはダメージが小さくなり、HPが1までしか減らないようになったため、危険度がだいぶ下がった。

なお、これらの地形によるダメージはトラマナの呪文で防げる。トラマナは、初登場した「DQⅡ」ではバリア専用だったが、「DQⅢ」以降はどの地形に対しても有効。また、「DQⅠ」「DQⅡ」「DQⅨ」では、特定の防具でもダメージを防げる。

⬅「DQⅦ」では、魔法陣が明滅する床も、上を歩くとダメージを受ける地形のひとつ。

地形によるダメージを防げる防具

作品	防具	ダメージを防げる地形
Ⅰ	ロトのよろい	毒の沼地、バリア
Ⅱ	ロトのよろい	毒の沼地、バリア、溶岩
Ⅱ	みずのはごろも	毒の沼地、溶岩
Ⅸ	ようせいのくつ	毒の沼地、バリア、溶岩
Ⅸ	オベロンのくつ	毒の沼地、バリア、溶岩

各作品に登場するダメージを受ける地形

※●内の数字は受けるダメージを表す

作品	毒の沼地	バリア	溶岩	針の床
Ⅰ	2	15	—	—
Ⅱ	2	15 / 30	1	—
Ⅲ	2	15	—	—
Ⅳ	1	15	—	—
Ⅴ	1	7	1	1
Ⅵ	1	1	1	1
Ⅶ	1	1	—	1
Ⅷ	1	—	—	—
Ⅸ	1	5	3	—

お店

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

道具を買ったり売ったりできる施設。おもな種類は武器屋、防具屋、道具屋、よろず屋の4種類で、下の写真のように、シリーズを重ねるごとに利用しやすくなっている。ちなみに、武器屋と防具屋は、『DQⅠ』では「武器とよろいの店」、『DQⅡ』『DQⅢ』では「武器と防具の店」としてひとつにまとまっているが、『DQⅣ』以降は、基本的に「武器の店」と「防具の店」にわかれた。

⬅『DQⅠ』では、装備品を買うとすぐに身につけ、いままで装備していたものは下取りに出される。

⬅『DQⅤ』から は、買った武器や防具をその場で装備させてもらうことも可能になった。

➡道具屋以外のお店で所持品を売却できるのは、『DQⅠ』での下取りをのぞけば『DQⅣ』から。

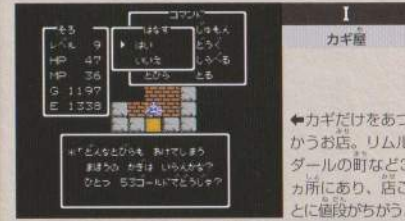
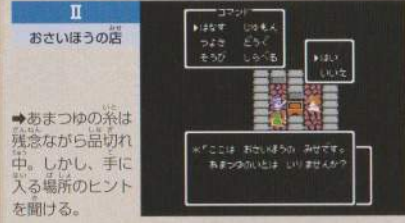
➡『DQⅦ』(リメイク版も含めるとSFC版『DQⅢ』)からは、まとめ買いもできる。

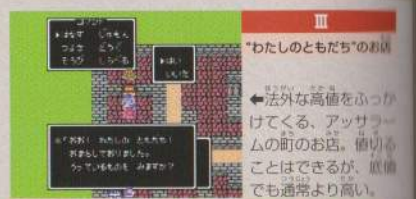
お店こぼれ話　一風変わったお店の数々

各作品に登場するのは、ふつうのお店だけとはかぎらない。特定の品物だけをあつかう専門店、途方もない値段で商品を売りつけてくる悪徳店など、ちょっと変わったお店が登場することもよくあるのだ。そうしたお店の一例を以下に紹介しよう。

Ⅰ カギ屋

⬅カギだけをあつかうお店。リムルダールの町など3ヵ所にあり、店ごとに値段がちがう。

Ⅱ おさいほうの店

➡あまつゆの糸は残念ながら品切れ中。しかし、手に入る場所のヒントを聞ける。

Ⅲ "わたしのともだち"のお店

⬅法外な高値をふっかけてくる、アッサラームの町のお店。値切ることはできるが、通常より高い。

Ⅳ ロザリーヒルの村のお店

➡店主が4つのカウンターをまわり、武器屋、防具屋、道具屋と、教会の神父役を兼任している。

Ⅶ ミニミニショップ

⬅過去のルーメンの町でベビーゴイルがやっているお店。買ったものがすべてうまのふんに……。

教会

登場作品 Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

困ったときに神の力で助けてくれる施設。『DQⅡ』と『DQⅢ』で頼めるのは、「毒の治療」「呪いを解く」「生き返らせる」の3つ。『DQⅣ』からは、それまでの王様の役割が教会に移り、冒険の書を記録する「お祈りをする」と、つぎのレベルになるのに必要な経験値を教えてもらう「お告げを聞く」のふたつが新たに追加された。

毒の治療をするとき、呪いを解くとき、生き返らせるときは、寄付金が必要。その金額は、以下のように作品ごとにちがいがある。

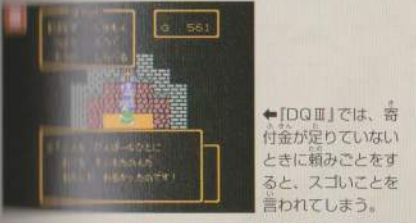
毒の治療をするときの寄付金

『DQⅡ』と『DQⅢ』では金額にレベルが影響するため、すぐにどくけしそうより高くなる。一方、『DQⅣ』以降では、レベルと無関係に、どくけしそうより安い5Gで固定された。

呪いを解くときの寄付金

寄付金の金額は、多くの作品ではレベルの30倍だが、『DQⅡ』では非常に高く、レベルの100倍。逆に、『DQⅤ』ではレベルの10倍と安い。なお、『DQⅤ』の場合、装備品の呪いではなく、身体にかけられた呪いを解くために利用する。

生き返らせるときの寄付金

「レベル×レベル＋10G」が寄付金になる作品が多い。『DQⅧ』からは、金額がその約半分に下がった。ちなみに、『DQⅡ』ではレベルの20倍、『DQⅤ』ではレベルの10倍が寄付金の額で、ほかの作品よりも金額の決まりかたがシンプル。

⬅『DQⅢ』では、寄付金が足りていないときに頼みごとをすると、スゴいことを言われてしまう。

➡『DQⅥ』には呪いそのものがないので（→P.167）、呪いを解くための寄付金がない。

預かり所

登場作品 Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅰ・Ⅱ(SFC・GB)

パーティの道具やお金を預かってくれる施設。道具を預けた場合、引き出すときに手数料が必要だが、その金額はシリーズを重ねるごとに安くなり、『DQⅤ』では無料になった。なお、どの作品でも、お金を預けたり引き出したりするときの金額は1000G単位で、手数料が無料なのは同じ。

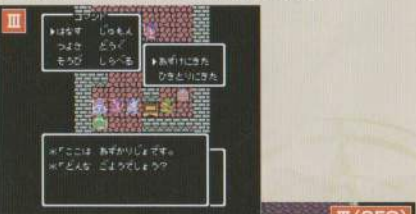
道具を引き出すときの手数料

作品	手数料	作品	手数料
Ⅲ	道具の売値の10分の1（売却できない道具は1G）	Ⅳ	一律10G
		Ⅴ	無料

⬅預かり所はFC版『DQⅠ』『DQⅡ』には出てこないが、リメイク版には登場している。

ゴールド銀行

登場作品 Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ Ⅲ(SFC・GB) Ⅳ(PS・DS) Ⅴ(PS2・DS)

パーティのお金を預かってくれる施設。『DQⅥ』からは大量の道具を入れて持ち運べる「ふくろ」が登場し（→P.163）、道具を預ける必要がなくなったため、預かり所が生まれ変わって、お金だけを預けるゴールド銀行となった。『DQⅢ』〜『DQⅤ』の預かり所と同じく、お金のやり取りは1000G単位で、手数料はかからない。

⬆➡ふくろがあるリメイク版『DQⅢ』〜『DQⅤ』では、預かり所がゴールド銀行になった。

戦闘編

進化をつづける戦闘画面

戦闘時の画面の表示は、移動時の画面と同様に(→P.70〜71)、ゲーム機の性能の向上と技術の発展によって、より美しく変わってきた。また、各作品の画面を比較してみると、映像表現の進化のみならず、戦闘システムに合わせた変化や、情報をわかりやすくするための工夫も見えてくる。

Ⅰ すべての基本がここに

コマンドウィンドウは画面右上に表示される。

戦闘になっても画面が完全には切りかわらず、切りかわった部分の周囲には移動時のフィールドが見える。なお、フィールドでの戦闘は背景グラフィックが表示されるが、ダンジョンでは下の写真のように、背景は真っ暗に。

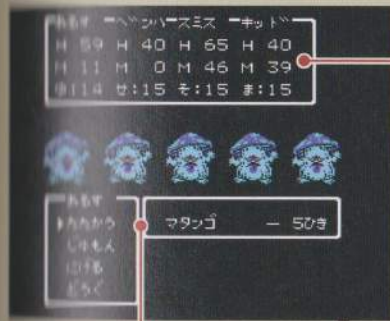
シリーズで唯一、コマンド入力中でもメッセージウィンドウが表示されたまま。コマンドを入力するときには、毎ターン「コマンド？」と尋ねられる。

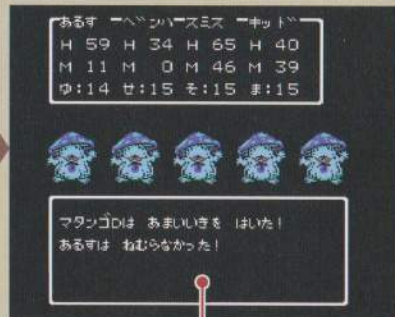
Ⅱ パーティバトルになって表示が変化

パーティメンバーのレベル、HP、MPが画面上部に表示。ひとりひとりのデータは横に並ぶ。

戦闘がはじまると、移動の画面から完全に切りかわる。背景は場所を問わず真っ暗。

画面左下にコマンド、その右に出現モンスターの一覧が表示される。コマンド入力後は、この部分の表示がメッセージウィンドウに変化(右の写真を参照)。

Ⅲ 『DQⅢ』までの基本配置が確立

前作と異なり、ひとりひとりのデータが横並びではなく縦並びになった。なお、HPは「H」、MPは「M」と略され、レベルは職業の頭文字の右に表示されている。

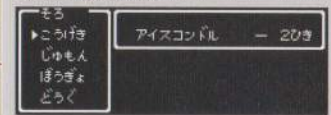
コマンドやモンスターの一覧の配置は「DQⅡ」と同じ。

表示を一瞬で読み取りやすくするために、一部のメッセージが「DQⅡ」までより簡略化された。

簡略化されたメッセージの例

状況	Ⅱ	Ⅲ
魔物にダメージを与えたとき	ろらんの　こうげき！ ギガンテスに　94ポイントの ダメージを　あたえた！	あるすの　こうげき！ ダースリカントに　131のダメージ！
呪文を唱えたとき	パウロは　ベギラマの じゅもんを　となえた！	キッドは　ベギラマを　となえた！

Ⅳ 『DQⅢ』の配置を継承

作戦(→P.86)の導入にともない、HPやMPなどのウィンドウの右に、現在の作戦が表示されるようになった。

コマンドなどの配置は「DQⅢ」とほぼ同じ。メインコマンド入力後は、コマンドの表示がサブコマンドに切りかわる。

Ⅴ グラフィックが大幅に強化

各種のウィンドウの配置は『DQⅣ』とほぼ同じ。レベルの数字の左には「Lv」と表示されるようになった。

『DQⅠ』以来の背景が復活。画面が完全には切りかわらず、周囲のフィールドが見えている点も『DQⅠ』と同じ。『DQⅠ』との大きなちがいは、ダンジョン内でも背景が表示されること。

コマンド入力完了

コマンド入力後、画面上部のウィンドウは、名前とHPの表示だけに縮小。

魔物を攻撃するときは、装備している武器や唱えた呪文に応じたアニメーションが表示されるようになった。

Ⅵ アニメーションするものが増えた

作戦の表示される位置が画面左側に変わった。

戦闘中に表示されるウィンドウは半透明で、背景が透けて見える。

戦闘になると画面が完全に切りかわる。『DQⅡ』～『DQⅣ』と同じく、フィールドは表示されない。

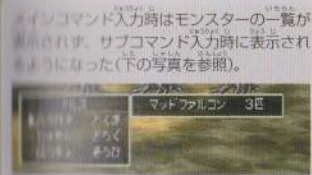
コマンド入力完了

コマンド入力後は、作戦の表示が消える。

魔物が行動するとき、その動きがアニメーションで表示されるようになった。

Ⅶ ウィンドウにいくつかの変化が

作戦が、パーティ全体ではなく個人への指示になったため(→P.86)、表示されなくなった。

コマンド入力後に画面上部のウィンドウが縮小されるのは『DQⅤ』『DQⅥ』と同様。ただし、『DQⅦ』ではMPの表示も残る。

メインコマンド入力時はモンスターの一覧が表示されず、サブコマンド入力時に表示されるようになった(下の写真を参照)。

コマンド入力完了

Ⅷ 画面表示が革命的に変化

『DQⅢ』～『DQⅦ』と異なり、HPとMPが「H」「M」と略されず、「HP」「MP」と表示される。

エイト　ヤンガス　ゼシカ　ククール
HP 353　HP 301　HP 181　HP 265
MP 136　MP 60　MP 222　MP 165
Lv: 34　Lv: 33　Lv: 32　Lv: 33
かぶとわり
大まじん斬り
オノむそう
蒼天魔斬
アークバッファローC　3匹
0/60

攻撃の対象を選ぶとき、魔物の頭上にカーソルが表示されるようになった。

コマンド入力完了後はHPやMPのウィンドウが表示されず、残りHPが増減したときのみ、その人の頭上に残りの量が表示される。

コマンド入力完了

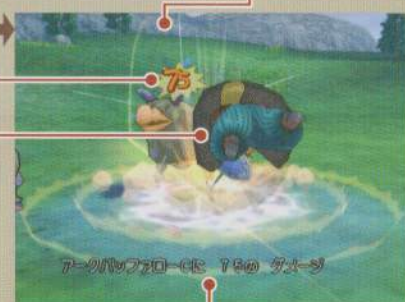
ダメージを与えたり回復したりすると、その量を表すフキダシが表示される。

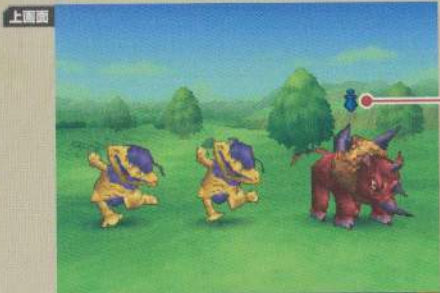
フキダシの種類(一例)

敵へのダメージ

味方へのダメージ

HP の回復

シリーズではじめて、戦闘中に自分たちの姿も表示されるように進化。

コマンド入力後のメッセージは、ウィンドウに囲まれない形での表示に。

Ⅸ DSの特徴を活かした2画面表示

決定ずみのコマンドの対象になっている魔物の頭上には、真下を向いたカーソルが表示される。

パーティメンバーひとりずつを表すワクがあり、HP、MP、コマンドなどはそれぞれのワク内に表示。HPやMPがどのくらい残っているかを示すゲージも表示されるようになった。

モンスターの一覧は、サブコマンドを決定したあとに表示される。

スーパーテンツクA 2匹
ライノキング 1匹

ひとりひとりの作戦や決定ずみのコマンドの内容も表示されていて、いつでも確認可能に。

戦闘画面こぼれ話 瀕死のときやチカラつきているときは色で警告

パーティに、瀕死(残りHPがわずかな状態)になっているメンバーやチカラつきているメンバーがいてピンチにおちいると、その警告として、文字やウィンドウの色が変化する。このときの変化のしかたも、作品ごとに微妙なちがいがあるのだ。

瀕死のときやチカラつきているときの色の変化

作品	瀕死のとき	チカラつきているとき
Ⅰ	オレンジ色	オレンジ色
Ⅱ	黄色	オレンジ色
Ⅲ	緑色	オレンジ色
Ⅳ	緑色	オレンジ色
Ⅴ	黄色	赤色
Ⅵ	黄色	赤色
Ⅶ	黄色	赤色
Ⅷ	黄色(※1)	赤色
Ⅸ	黄色(※1)	赤色

※1……HPがさらに減るとオレンジ色になる

←瀕死になっている人がいるときは表示が黄色になる作品が多いが、『DQⅢ』と『DQⅣ』は独特で、緑色になる。

←『DQⅣ』までは、瀕死の人やチカラつきている人がいると、すべてのウィンドウと文字の色が変化する。

➡『DQⅤ』以降は、瀕死の人やチカラつきている人のデータの部分だけ色が変わるようになった。

←『DQⅡ』で魔物のザラキが主人公に効いたかどうかは、メッセージよりも早く、色の変化でわかる。

ゲームシステムに合わせてこまかく変化――戦闘中のコマンド

移動中のコマンド(→P.72)と同様、戦闘中のコマンドも作品ごとにちがいがある。大きな転換点となったのは、AIと馬車が初登場した『DQⅣ』。コマンドがメインコマンドとサブコマンドにわかれたり、「たたかう」コマンドの意味が変わったりと、以降の作品に影響する変化があった。

Ⅰ もっとも基本的な4個のコマンド

コマンドは「たたかう」「にげる」「じゅもん」「どうぐ」の4個。これらが横2個×縦2個で表示されるのは、『DQⅠ』だけの特徴。

Ⅱ 呪文の有無でコマンドがちがう

ローレシアの王子 / サマルトリアの王子&ムーンブルクの王女

通常は、「にげる」コマンドを選べるのはローレシアの王子のみ。そのかわり、呪文を覚えないので「じゅもん」コマンドがない。

パウロ
たたかう
じゅもん
ぼうぎょ
どうぐ

「ぼうぎょ」コマンドが初登場。

ローレシアの王子がチカラつきているときはサマルトリアの王子の「ぼうぎょ」、ローレシアの王子とサマルトリアの王子がチカラつきているときはムーンブルクの王女の「ぼうぎょ」が、「にげる」に変わる。

パウロ
たたかう
じゅもん
にげる
どうぐ

Ⅲ コマンドが3個になる場合も

呪文を覚えていない / 呪文を覚えている

先頭

呪文を覚えていない人のコマンドは、先頭以外の位置に立つと「にげる」が表示されず、「たたかう」「ぼうぎょ」「どうぐ」の3個になる。

先頭以外

“パーティアタック”ができる

行動の対象を選ぶとき、ウィンドウの上部に「➡」マークが表示される(下の写真を参照)。これを選ぶと、味方を攻撃したり敵を回復したりできる。

スライム ― 4ひき

Ⅳ はじめてメインコマンドとサブコマンドにわかれた

メインコマンド

▶たたかう
さくせん
いれかえ
にげる

サブコマンド

そろ
▶こうげき
じゅもん
ぼうぎょ
どうぐ

「DQⅢ」までの「たたかう」は直接攻撃を行なうためのコマンドだが、『DQⅣ』からは、サブコマンドの入力をはじめるためのメインコマンドに変わった。

前作までの「たたかう」と同じ役割のコマンドは、「こうげき」という名前に変わった。

「さくせん」コマンドでは、作戦を変える「さくせんをねる」、すでに覚えている呪文を確認する「じゅもんをみる」、いま持っている道具を確認する「どうぐをみる」が選べる。

馬車の内外でひとりだけ入れかえる「いれかえ」、ひとりだけ馬車に入れる「せんとうからはずす」、ひとりだけ馬車から出す「せんとうにくわえる」が選べる。決定後はサブコマンドの入力に移るので、一度に何人も交代させることはできない。実際に入れかえが行なわれるのは、交代する人の行動順になってから。

▶いれかえをする
せんとうからはずす
せんとうにくわえる

Ⅴ「いれかえ」に大きな変化が

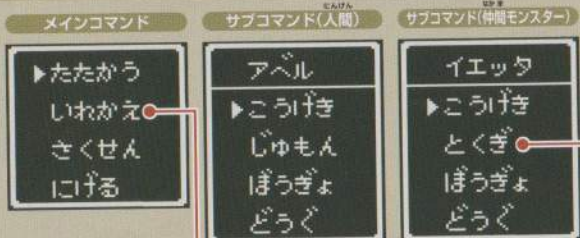
メインコマンド

▶たたかう
いれかえ
さくせん
にげる

サブコマンド(人間)

アベル
▶こうげき
じゅもん
ぼうぎょ
どうぐ

サブコマンド(仲間モンスター)

イエッタ
▶こうげき
とくぎ
ぼうぎょ
どうぐ

馬車の外のメンバーをすべて決め直す「そうがえ」と、持ち物や覚えている呪文を確認する「みる」が行なえるようになった。メンバーを入れかえる場合、「いれかえ」や「そうがえ」のコマンドを入力した瞬間から交代できるうえ、何回でも交代をやり直せる。

▶いれかえ
そうがえ
みる

仲間モンスターの場合、「じゅもん」コマンドのかわりに「とくぎ」コマンドがあり、呪文もこのコマンドから使える。

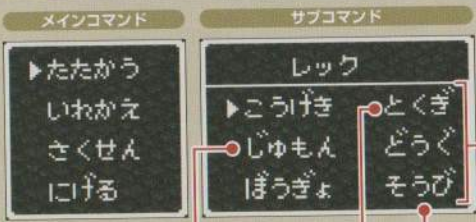
Ⅵ サブコマンドが6個に

メインコマンド

▶たたかう
いれかえ
さくせん
にげる

サブコマンド

レック

▶こうげき	とくぎ
じゅもん	どうぐ
ぼうぎょ	そうび

サブコマンドがはじめて4個から6個に増え、横2個×縦3個で表示されるようになった。

「じゅもん」と「とくぎ」が、別々のコマンドにわかれた。

「そうび」コマンドが初登場。このコマンドによって、武器以外の装備も変更できる(→P.160)。

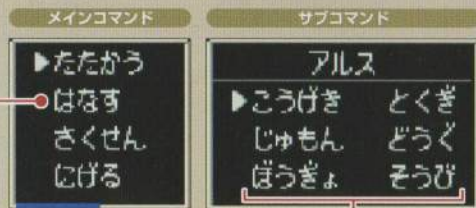
Ⅶ 戦闘中にも「はなす」コマンドが

メインコマンド

▶たたかう
はなす
さくせん
にげる

サブコマンド

アルス

▶こうげき	とくぎ
じゅもん	どうぐ
ぼうぎょ	そうび

馬車がないので「いれかえ」コマンドがなくなり、かわりに「はなす」コマンドが追加。このコマンドを使えば仲間との会話ができるが、会話ばかりしていると、魔物からいきなり攻撃されてしまう。

おどる宝石は
ザキを となえたわよ。
倒すしか ないわね!

サブコマンドは『DQⅥ』と同じ。

Ⅷ ふたつの新コマンドが登場

メインコマンド

▶たたかう
にげる
おどかす
さくせん

サブコマンド

エイト

▶こうげき	とくぎ
じゅもん	どうぐ
ぼうぎょ	ためる

「はなす」がなくなり、モンスターをおどかして追い払う「おどかす」が追加された。

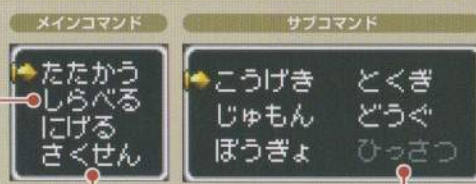
サブコマンドからは「そうび」がなくなり、テンションを上げる「ためる」が新たに追加。装備の変更は「どうぐ」コマンドから行なう形にもどった(→P.160)。

Ⅸ「おどかす」が「しらべる」に、「ためる」が「ひっさつ」に

メインコマンド

▶たたかう
しらべる
にげる
さくせん

サブコマンド

▶こうげき	とくぎ
じゅもん	どうぐ
ぼうぎょ	ひっさつ

「おどかす」がなくなって、モンスターに起きている状態変化などを調べる「しらべる」コマンドが追加された。

作戦を変える「さくせん」、武器を変更する「そうびがえ」、前列と後列(→P.88)を決め直す「はいちがえ」が選べる。

▶さくせんがえ
そうびがえ
はいちがえ

特技になった「ためる」にかわって、サブコマンドに「ひっさつ」が追加された。これは、新要素の必殺技(→P.351)を使うためのコマンドで、ひっさつチャージが起こったときのみ選択できる。選択可能なあいだは文字の色が青くなるが、必殺技を使わないままでいると数ターン後にオレンジ色に変化。そのターンでも使わないままだと、選択できない状態にもどってしまう。

さまざまなシステムの変化【戦闘編】

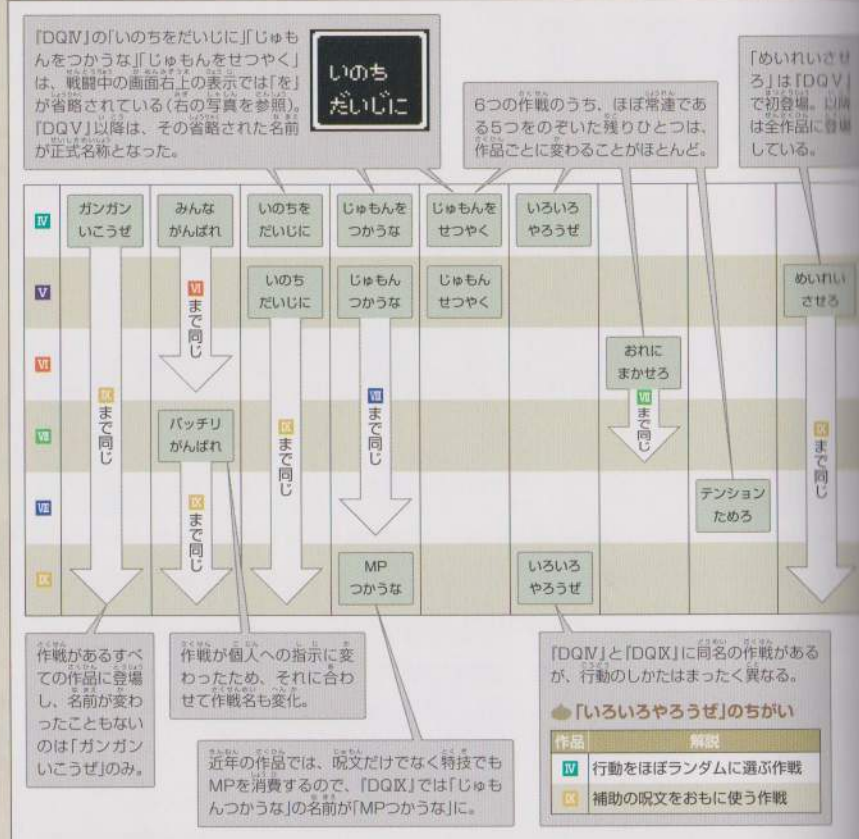
作戦

登場作品　Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

仲間に対する行動の指示。AI（右ページ参照）とともに『DQⅣ』ではじめて登場した。選べる作戦はどの作品でも6種類だが、その6種類の内容は作品ごとに少しずつちがう。また、『DQⅥ』までの作戦はパーティ全体への指示だが、『DQⅦ』からは個人への指示に変わった。

作品ごとの作戦の移り変わり

作品	解説
Ⅳ	行動をほぼランダムに選ぶ作戦
Ⅸ	補助の呪文をおもに使う作戦

作戦こぼれ話　リメイク作品の作戦は？

『DQⅣ』～『DQⅥ』のリメイク版に登場する作戦は、基本的には『DQⅦ』と同じ。ただし、リメイク版の『DQⅣ』では、勇者の性別が女だと、右の写真のように作戦の名前が微妙に変わるのだ。

⬅勇者が女だと、女の子の口調っぽい作戦名に。

AI

登場作品　Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

指示された作戦（左ページ参照）に従って、仲間の行動を決める人工知能。初登場した『DQⅣ』では、最初は魔物の耐性をまったく知らず、実際の戦闘を通じて学習していく。そのため、はじめて会った魔物に対して、クリフトはザキ系、ブライはメダパニ、ミネアはラリホー系の呪文を何度も使い、効くかどうか試そうとする場合が非常に多い。それとは逆に、『DQⅤ』以降のAIは最初から魔物の耐性をすべて知っており、効かない呪文や特技は決して選ばない。呪文の使いかた以外では、使うとなくなる道具を使うかどうかという点で、作品ごとにかなりの差がある。

使うとなくなる道具をAIで使うかどうか

作品	解説
Ⅳ Ⅴ	どんな貴重品でもためらわずに使う
Ⅵ～Ⅷ	絶対に使わない（『DQⅥ』『DQⅦ』の場合、使ってもなくならない道具も使わない）
Ⅸ	やくそうなど、簡単に手に入る品のみ使う

⬅クリフトは、はじめて出会った相手に対し、かならずと言っていいほどの高確率でザキを連発。

⬅戦闘を重ねて、ザキが効かないことを学習すれば、その相手にザキを使うことはなくなる。

⬅『DQⅤ』では、かしこさ……

先制攻撃

登場作品　Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

最初のターンに、味方側か魔物側のどちらかだけが行動できるようになること。『DQⅠ』で先制攻撃があり得るのは魔物側のみだが、『DQⅡ』からは、味方側も先制攻撃が可能になった。先制攻撃時に表示されるメッセージは、『DQⅢ』までは味方側、魔物側ともに1種類ずつで、『DQⅡ』と『DQⅢ』ではメッセージの内容が異なる。一方、『DQⅣ』からは、それらの両方のメッセージが表示されるように変わった（下の表を参照）。

味方側の先制攻撃時のメッセージ

※●……表示される、—……表示されない

メッセージ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
まだ こちらに きづいていない！	—	●	—	●	●	●	●	●	●
おどろき とまどっている！	—	—	●	●	●	●	●	●	●

魔物側の先制攻撃時のメッセージ

※●……表示される、—……表示されない

メッセージ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
みがまえるまえに おそいかかってきた！	●	●	—	●	●	●	●	●	●
いきなり おそいかかってきた！	—	—	●	●	●	●	●	●	●

⬅『DQⅠ』での先制攻撃のメッセージは、ほかの作品と少しだけちがう。

➡『DQⅢ』および『DQⅥ』以降の4作品では、魔物側の先制攻撃時に、一部の魔物が行動しないことも。

隊列

登場作品 Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

パーティ内での並びかた。『DQⅢ』以降は魔物からの狙われやすさに影響するようになり、『DQⅨ』でシステムが大幅に変更された。

各作品での隊列の特徴

作品	解説
Ⅱ	並びかたは、ローレシアの王子、サマルトリアの王子、ムーンブルクの王女の順で固定。魔物からの狙われやすさは、並び順にかかわらず全員同じ
Ⅲ～Ⅷ	パーティの並び順は自由に変更可能で、前にいる人ほど魔物から狙われやすい。ただし、うしろの者を狙いやすいという特殊な性質を持つ魔物もいる
Ⅸ	並び順は狙われやすさに関係なくなった。かわりに、魔物から狙われやすい「前列」と狙われにくい「後列」ができ、それぞれの仲間は前列か後列のどちらかを選ぶ。なお、並び順を変えるコマンドはないが、仲間をルイーダの酒場に預けてもう一度呼び出すと最後尾にまわすことができる

←打たれ弱い仲間はうしろに並べるのが『DQⅢ』～『DQⅧ』でのセオリー。

➡『DQⅧ』は、移動中は先頭の人のみが画面に表示される珍しい作品。

←『DQⅨ』では、チカラつきないかぎり主人公がパーティの先頭に立つ。

経験値

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

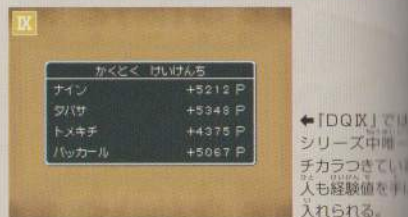
戦闘経験の多さを表す値。いずれの作品でも、規定の量までためるたびにレベルが上がる。戦闘で勝ったときに「倒した魔物の経験値の合計」が手に入るのはほとんどの作品で共通だが、「得た経験値の合計が人数割りにされるか」「ザオリクなどで生き返った魔物の経験値が手に入るか」という点が、作品ごとにちがう。そのほか、『DQⅡ』と『DQⅨ』には、手に入る経験値が特殊な補正を受けるという特徴もある。

各作品での経験値の手に入りかたのちがい

経験値が人数割りにされるかどうか	生き返った魔物の経験値：手に入る	生き返った魔物の経験値：手に入らない
される	―	Ⅲ Ⅸ
されない	Ⅱ Ⅵ Ⅶ Ⅷ	Ⅳ Ⅴ

『DQⅡ』と『DQⅨ』における経験値の補正

作品	補正のされかた
Ⅱ	相手が2体なら合計の1.1倍、3体なら合計の1.2倍、4体なら合計の1.3倍……といった具合に、相手の数に応じて経験値が増える
Ⅸ	経験値は基本的に人数割りにされるが、レベルが高い人や、戦闘に参加したターン数が多い人ほど、手に入る割合が大きくなる(チカラつきているターンは戦闘に参加していると見なされない)。そのほか、マルチプレイでは、パーティ全体のもらえる経験値の量が増える

➡『DQⅣ』では、戦闘以外に、贈り物として経験値をもらえる場面がある。

←『DQⅨ』ではシリーズ中唯一チカラつきている人も経験値を手に入れられる。

パラメータ

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

戦闘能力を表す値。作品ごとに、新しいパラメータが登場したり、いままであったパラメータがなくなったり、同じパラメータでも役割が変わったりと、さまざまな変化がある。レベルアップによってパラメータが上がるのはどの作品でも同じだが、『DQⅢ』以降は、たね・きのみ・くさを使って上げることも可能になった。

パラメータとたね・きのみ・くさの対応

パラメータ	対応するたね・きのみ・くさ
最大HP	命のきのみ
最大MP	ふしぎなきのみ
ちから	ちからのたね
すばやさ	すばやさのたね
たいりょく	スタミナのたね
かしこさ	かしこさのたね
うんのよさ	ラックのたね
みのまもり	まもりのたね
かっこよさ	うつくしそう
きようさ	きようさのたね
みりょく	うつくしそう
回復魔力	しんこうのたね
攻撃魔力	まりょくのたね

←『DQⅠ』にあるすべてのパラメータは、以降の全作品に登場している。

➡『DQⅨ』ではパラメータが大きく変更され、前作までにない名前のものが5種類も新登場した。

各作品に登場するパラメータ

※●……登場する、―……登場しない

作品	レベル	経験値	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	ちから	すばやさ	たいりょく	かしこさ	うんのよさ	みのまもり	かっこよさ	きようさ	みりょく	回復魔力	攻撃魔力	おしゃれさ	解説
Ⅰ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●レベルの上限は30 ●すばやさは守備力のベースになる値で、「すばやさの半分＋防具の守備力」が、最終的な守備力となる
Ⅱ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●レベルの上限は、ローレシアの王子が50、サマルトリアの王子が45、ムーンブルクの王女が35と、ひとりずつ異なる ●すばやさが行動順にも影響するようになった
Ⅲ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	●レベルの上限は99 ●たいりょく、かしこさ、うんのよさが初登場。たいりょくは最大HPの上昇量、かしこさは最大MPの上昇量、うんのよさは状態変化の起きにくさに影響 ●すばやさが行動順に与える影響力が強くなった
Ⅳ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	●基本的に『DQⅢ』と同じ
Ⅴ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	●	●	●	―	―	―	―	―	―	●レベルの上限は、人間の仲間は99だが、仲間モンスターは種族ごとに7～99とまちまち ●みのまもりが初登場。守備力のベースはみのまもりになり、すばやさは行動順にのみ影響するようになった ●仲間モンスターのみ、かしこさが低すぎると、作戦やコマンド入力の指示に従わないことがある
Ⅵ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	●	―	●	●	―	―	―	―	―	●かっこよさが初登場。かっこよさは、ベストドレッサーコンテストに影響する ●かしこさが低い仲間モンスターも指示に従うようになった
Ⅶ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	●	―	●	●	―	―	―	―	―	●かしこさとかっこよさは、世界ランキング(→P.344)に影響
Ⅷ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	●	―	●	―	―	―	―	―	―	●かしこさが攻撃呪文の威力に影響するようになった ●すばやさが、みかわしのしやすさにも影響するようになった
Ⅸ	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	●	―	●	●	●	●	●	●きようさ、みりょく、回復魔力、攻撃魔力、おしゃれさが初登場(→P.353)。みりょくはおしゃれさのベースの値で、おしゃれさが高いと魔物を見とれさせやすい

ドラゴンクエストⅢ
そして伝説へ…

機種●ファミリーコンピュータ　価格●5,900円(税別)　発売日●1988年2月10日

社会現象を巻き起こすほどの大ヒットを記録した、シリーズ第3弾。「ロトの伝説三部作」の完結編にあたり、物語終盤の驚くべき展開によって伝説の真相が明かされる。冒険の仲間を自分で登録できたり、転職して職業を変えられたりと、自由度も大幅に向上した。

いまここに明かされる、勇者ロトの伝説

それは、勇者ロトの伝説のはじまりとなる物語……。
昔々、邪悪な魔王バラモスが世界の支配に乗り出し、あまたの戦士が魔王討伐を試みるも、志なかばにして散っていった。
その戦士のひとり、アリアハン国の勇者オルテガが消息を絶って十数年後、16歳になったばかりのオルテガの子が、父の遺志を継いでバラモスを討つべく旅に出る。
各地をめぐる長い冒険の果てに、若者が知る真の黒幕――そして、地の果てに隠されたもうひとつの世界とは？

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストⅢ』の思い出

『ドラゴンクエストⅠ』でいろいろ削ぎ落とした要素も、この『ドラゴンクエストⅢ』でようやく実現できた形です。バッテリーバックアップができるようになったことも大きいですよね。これを復活の呪文でやったら、いったい何文字必要だったんだろう(笑)。それから、ストーリーをうまく『Ⅰ』につなげることもできたのは、よかったですね。『Ⅰ』を作っている当時は、まさか『Ⅲ』が出せるなんて考えてもいませんでしたが。

ゲームシステムTOPICS

初登場 冒険の書

それまでの冒険をカートリッジに残せる

『DQIII』では、新たにバッテリーバックアップ機能が採用され、旅の成果を「冒険の書」に記録できるようになった。これまでのように復活の呪文を書きとめる必要がないので、ゲームの終了と再開がとてもラクに行なえる。冒険の書は、ひとつのカートリッジ内に3つまで作成でき、別々の主人公で個別に冒険を進めることが可能。

←冒険の書への記録は、各地の王様に話しかけたときに行なえる。記録にかかる時間は一瞬だ。

初登場 職業

職業に応じた特性が身につく

パーティメンバーは、8種類の職業のいずれかに就いており、職業によって、装備できるもの、パラメータの伸びかた、覚える呪文などが変わる。主人公の職業は勇者で固定だが、冒険の仲間は勇者以外のどの職業にも就けるほか、レベル20以上になればダーマの神殿で転職が可能。転職後はレベルが1になってパラメータも半減するものの、覚えていた呪文はすべて引き継げる。

※遊び人には転職できず(リメイク版は可能)、賢者には転職することでしか就けない
※リメイク版では、上記のほかに盗賊が追加されている(→P.94)

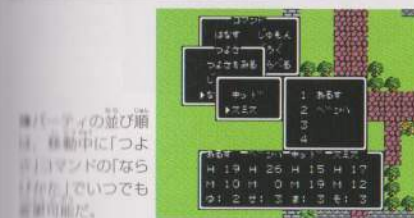
初登場 パーティ編成

冒険の仲間たちを呼び出してパーティを組む

『DQIII』は最大4人のパーティで冒険をするが、主人公以外の3人はアリアハンにあるルイーダの店で自由に編成できる。最初から店に登録されている3人や、名前・性別・職業を決めて新たに登録したキャラクターを呼び出して、自分好みのパーティを組めるのだ。なお、パーティの並び順で前にいる人ほど、戦闘で魔物に狙われやすいため、魔法使いや僧侶は後方に並べるのが基本となる。

←冒険の仲間を加えたりはずしたりすることはお店の1階で、新たな仲間の登録は2階で行なえる。

↑パーティの並び順は、移動中に「つよさ」コマンドの「ならびかた」でいつでも変更可能だ。

初登場 昼と夜

人々や魔物の活動が昼夜で変化

フィールドを移動していると時間が進み、ある一定の時間がたつごとに昼と夜が切りかわる。夜のあいだは、フィールドでは魔物が現れやすいうえ、強めの種族も出現。町や城では人々が寝てしまって大半のお店が閉まるが、夜間のみ会える人や行ける場所も多い。なお、宿泊したりルーラを使ったりすると昼に、やみのランプを使うと夜になるほか、ラナルータの呪文で昼夜を逆転できる。

←夜のフィールドや町では、周囲が薄暗いだけでなく、ウィンドウのワクや文字も暗い青色になる。

初登場 預かり所

持ち物やお金を保管してもらえる

アリアハンには預かり所という施設があり、道具やお金を預けられる。持ち物を預ければ、新たな道具を持つ余裕ができて便利だが、返してもらうときに手数料が必要。一方、預けたお金は、パーティが全滅しても半分にならないので、遠出するときなどは事前に預けておくと安心だ。

←非売品の道具のほとんどは、返してもらうときの手数料が1Gと非常に安く、気軽に預けられる。

そのほかのおもな初登場要素

●性別
主人公や冒険の仲間たちの性別を選ぶことができ、仲間は性別によって外見が変化。男性限定のイベントや、女性限定の装備品もある。

●たいりょく・かしこさ・うんのよさ
パラメータが3つ追加。たいりょくは最大HPの伸び、かしこさは最大MPの伸びと呪文の覚えやすさ、うんのよさはいくつかの確率に影響。

●たね・きのみ
使うと特定のパラメータが少し上がる道具が登場。命のきのみ、ちからのたねなどがある。

●ルーラとキメラのつばさの行き先指定
使用者が訪れたことがある大半の城や町のなかから、どこへ行くかを選べる。

●空飛ぶ乗り物
ラーミアに乗ると、海や岩山を越えて空を飛びまわれる。魔物に襲われる心配もない。

●宝箱に化けた魔物
宝箱のフリをしていて調べると襲ってくる魔物、ひとくいばことミミックがはじめて登場。

●パーティアタック
戦闘中は、攻撃対象に味方を選んだり、回復呪文を敵に使ったりすることができる。味方を「たたかう」コマンドで攻撃して眠りや混乱を解くのが、おもな活用法。

移植&リメイク作品

スーパーファミコン

スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

価格●8,700円(税別)　発売日●1996年12月6日

FC版『DQIII』を大幅にパワーアップ。ちいさなメダルやふくろといった『DQIV』以降で登場した要素に加えて、新職業の盗賊や、パラメータの伸びかたが変わる「性格システム」などが導入された。また、冒険の寄り道として、サイコロを振って巨大なボード上を進む「すごろく場」が初お目見えしている。

⬅タイトル画面では父オルテガの旅路を描いたオープニングムービーが流れる。

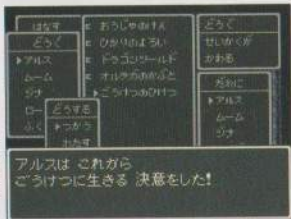
➡『DQV』で初登場した、複数の敵を一度に攻撃する武器も追加された。

新職業
盗賊

男

女

⬆➡落ちている道具を見つける呪文を覚えたり、倒した魔物から道具を盗んだりと、道具の収集に適した能力を持つ。

⬅エンディング後に挑める隠しダンジョン。最深部では神竜と戦う。

➡性格は固定でなく、本を読むなどの方法で変更可能。装備中だけ性格を変える装飾品もある。

⬆各地にあるすごろく場。止まったマスに応じて、道具を拾ったり穴に落ちたりと多彩なイベントが起こる。

ゲームボーイカラー

ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

価格●6,720円(税込)　発売日●2000年12月8日

SFC版の内容をベースに、冒険中にプレイを中断するときに役立つ「中断の書」と、魔物が描かれたモンスターメダルを追加。モンスターメダルは、通信ケーブルを使ってほかのプレイヤーと交換できる。

⬅戦闘に勝つと、最後に倒した魔物のメダルがたまに手に入る。メダルは金、銀、銅の3色が存在。

⬇銀や銅のメダルをそろえれば奥に進める、新たなダンジョンもある。

*「わしは このこおりのどうくつの ばんにんじゃ。

携帯電話用アプリ

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

<iモード版(※1)>
価格●各600DQポイント(※2)　発売日●2009年11月19日
<EZweb版(※1)>
価格●各600DQポイント(※2)　発売日●2010年4月22日

『DQIV』以降でおなじみの、仲間たちの行動をAIにまかせる「さくせん」コマンドが加わった。また、「中断の書」によるプレイ内容の一時保存や、冒険の書のサーバー保存(※3)が可能になっているなど、携帯電話向けにさまざまな改良がされている。

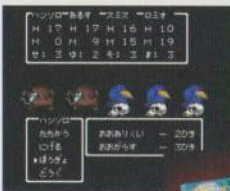
⬅「さくせん」コマンドの追加にともない、戦闘時のコマンドは最初に味方全体の行動を選ぶ形に。

➡グラフィックは美しく描き直され、さらにSFC版で新登場した要素の多くも追加されている。

Wii

ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III

価格●4,440円(税込)　発売日●2011年9月15日

ロトの伝説三部作にあたる、FC版『DQI』『DQII』『DQIII』とSFC版『DQI・II』『DQIII』を忠実に移植。それぞれの作品で、いつでもセーブしてプレイを中断できるようになっている。

⬅受けるダメージを防御で減らしつつ攻撃する裏技(→P.380)もそのまま再現できる。

➡25周年記念特典として、当時の企画書や開発資料、および『DQX』の映像も収録。

※1……ネクロゴンドの洞くつに入るまでの前編アプリと、それ以降の後編アプリにわかれている。前編・後編ともに価格は同じ
※2……600DQポイントは630円(税込)相当　※3……『ドラゴンクエストモバイル』の会員になっていることが必要

キャラクター図鑑

『ドラゴンクエストIII』人物相関図

勇敢なる父の血を引く
主人公

アリアハンの勇者オルテガの子。まだ赤ん坊のころにオルテガの消息が途絶え、それ以来、父親のあとを継ぐ勇者として育てられた。16歳の誕生日を迎えたとき、アリアハン王の許しを得て、オルテガが果たせなかった魔王討伐を目指す旅に出る。

アリアハンの城・城下町のキャラクター

旅なかばで火山に消えた父
オルテガ

主人公の父親。10年以上前に魔王討伐の旅に出たが、魔物との戦いの果てに火口へと落ちていった。

主人公を支える心優しき母
主人公の母親

オルテガの妻。主人公が冒険の合間に帰ってきたときのため、毎日のように寝床を用意して待っている。

息子と孫が自慢のおじいさん
主人公の祖父

家族と一緒に暮らす、オルテガの父親。世界の人々のために戦う、立派な息子と孫を持ったことが誇り。

アリアハンの城・城下町のキャラクター

世界の危機を憂う王
アリアハン王

小さな大陸アリアハンを治める王。魔王討伐に旅立つ主人公に、アドバイスと支援の品を与える。

自慢のカギで町を荒らした盗賊
バコタ

アリアハンで有名な盗賊。現在は獄中の身で、盗みに使ったカギはナジミの塔の老人に取り上げられた。

メダルの収集にいそしむ人物
メダルおじさん

リメイク版にのみ登場

井戸のなかに建てられたメダルの館の主人。世界中に散らばるちいさなメダルを集めている。

ロマリアの城のキャラクター

遊びグセが抜けない王
ロマリア王

国王としての自覚が足りず、窮屈な生活にうんざりしている王。城に侵入した盗賊にかんむりを盗まれた。

シャンパーニの塔のキャラクター

多くの子分を従える悪党
カンダタ

塔や洞くつを根城にして悪事を働く、盗賊団の頭。往生際が悪く、助かるためには命乞いもいとわない。

思い出のセリフ

「そんなこと言わずにさ、許してくれよ！ な！ な！」
──シャンパーニの塔で主人公に負けて許しを請うが拒否されて

エルフの隠れ里のキャラクター

森に隠された里の指導者
エルフの長

人間嫌いのエルフたちが暮らす里を治める女性。娘のアンが人間と駆け落ちしたことを許せずにいる。

人間との恋に落ちたエルフ
アン

エルフの長の娘。何年も前に、ゆめみるルビーを持って人間の男性と駆け落ちし、行方をくらませた。

アッサラームの町のキャラクター

劇団のトップダンサー
ビビアン

アッサラームの踊り子。劇団のスターだけあって、夜に開催されるベリーダンスでの立ち位置も一番前。

イシスの城・城下町のキャラクター

人々を魅了する美貌の持ち主
イシス女王

砂漠のオアシスに隠された城の女王。絶世の美女だが、やがて失われる美貌に、はかなさを感じている。

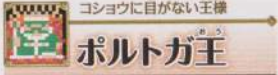
イシスの城・城下町のキャラクター

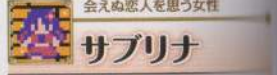
言動が哲学的な男性
ソクラス

イシスの住人。何をするわけでもなく、昼は「夜を待っている」と、夜は「夜明けを待っている」と語る。

イシスの建国者
ファラオ王

イシスの初代の王様で、すでに故人。砂漠の南西にあるオアシスに、現在までつづく王国を築き上げた。

ポルトガの城・城下町のキャラクター

コショウに目がない王様
ポルトガ王

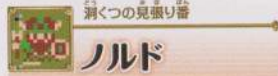
大型の船を所有する、海洋国ポルトガの君主。東の国でとれる高級品の黒コショウをほしがっている。

会えぬ恋人を思う女性
サブリナ

カルロスの恋人。魔王の呪いによって昼間しか人の姿を保てず、夜はネコになってしまう。

ポルトガの城・城下町のキャラクター

恋人への愛を語る男性
カルロス

サブリナの恋人。魔王の呪いによって夜間しか人の姿を保てず、昼間はウマになってしまう。

ノルドの洞くつのキャラクター

洞くつの見張り番
ノルド

道がふさがった洞くつに住むホビットで、ポルトガ王の親友。洞くつ内に隠された抜け道を知っている。

バハラタの町のキャラクター

恋人の安否を気づかう男性
グプタ

バハラタに住む若者。誘拐された恋人のタニアを助けに向かうが、自分もつかまってしまう。

バハラタの町のキャラクター

人さらいに捕らえられた女性
タニア

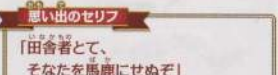
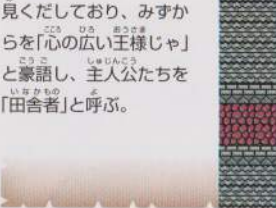
黒コショウを取りあつかっている商人の孫娘。近隣の洞くつを根城とする盗賊に誘拐されてしまった。

孫娘の身を案ずる商人
タニアの祖父

バハラタで黒コショウを売っている商人。孫のタニアをさらわれて気が気でなく、商売に手がつかない。

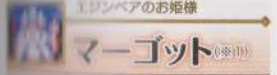
エジンベアの城のキャラクター

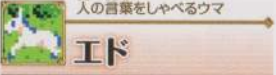
由緒正しき王国の君主
エジンベア王

長い歴史を持つ王国エジンベアを治める王様。誇り高いがゆえに他国を見くだしており、みずからを「心の広い王様じゃ」と豪語し、主人公たちを「田舎者」と呼ぶ。

思い出のセリフ

「田舎者とて、そなたを馬鹿にせぬぞ」
――謁見した主人公に対して

エジンベアの城のキャラクター

エジンベアのお姫様
マーゴット（※1）

エジンベア王の娘。主人公たちを小馬鹿にした態度をとるが、興味を持っているフシもある。

スーの村のキャラクター

人の言葉をしゃべるウマ
エド

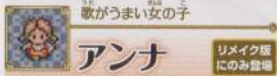
人間の言葉を理解し、話すこともできるウマ。かつて村にあった、かわきのツボについてくわしい。

スー東の平原のキャラクター

新たな町を夢見る老人
スーの元住人

スーの村を出て、東の平原に移り住んだ男性。そこに町を作るのを手伝ってくれる商人を捜している。

歌がうまい女の子
アンナ

リメイク版にのみ登場

革命が起きたあとの町で「ちびっ子のど自慢」に出場している少女。母親の声援を受けながら歌っている。

ホビットのほこらのキャラクター

オルテガの元冒険仲間
ほこらの男

2匹のネコとともに暮らす、ホビットの男性。以前に、オルテガの冒険に同行したことがある。

人の言葉を話せるネコ
ほこらのネコ

ほこらの男が飼っている2匹のネコのうちの1匹。問いかけに「はい」と答えた者には、人間の言葉で話す。

ムオルの村のキャラクター

村で有名ないたずらっ子
ポポタ

いたずらが大好きな少年。かつてポカパマズに作ってもらった水鉄砲を、いまでも宝物にしている（※2）。

※1……リメイク版で名前がつけられている　※2……リメイク版では、ポカパマズからかぶとをもらっている

ムオルの村のキャラクター

ムオルの住人の心に残る旅人

ポカパマズ

かつてムオルを訪れた旅人で、姿は主人公とそっくり。ポカパマズとは本名ではなく、村でのあだ名。

精霊の泉のキャラクター

霧に隠れた泉に暮らす精霊

オルレラ

リメイク版にのみ登場（※1）

辺境の泉に住む精霊。主人公が泉に武器を落とすと現れ、どの武器を落としたかを問いかけてくる。

ジパングのキャラクター

預言を聞く力を持つという[illegible]

ヒミコ

突如として神通力を得たと[illegible]る女王。預言に従い、やまたの[illegible]ちへの生け贄を選んでいる。

[illegible]の城のキャラクター

[illegible]ばくもない竜

竜の女王

[illegible]神の使いと称する[illegible]で、未開の地にそびえ[illegible]に一番近い城」の城[illegible]見込みのない重病に[illegible]おり、子孫を残すべく[illegible]力をふりしぼってタマゴ[illegible]そうとしている。

思い出のセリフ

「もし、そなたらに魔王と戦う勇気があるなら、光の玉を授けましょう」
――女王のもとを訪れた主人公に

ラダトームの城・城下町のキャラクター

多くの勇者を見送った王

ラルス王

闇の世界に唯一存在する国の王。ゾーマ討伐のために多くの勇者が旅立つのを目のあたりにしてきた。

ジパングのキャラクター

生け贄に選ばれた娘

やよい

ヒミコの預言によって生け贄に決まった女性。ある兵の助けで生け贄の祭壇を抜け出し、地下に隠れた。

サマンオサの城・城下町のキャラクター

優しさを失った暴君

サマンオサ王

ある日を境に、まるで別人のように変わり果てた国王。暴政を敷き、国中を恐怖におとしいれている。

恐怖政治の犠牲者

ブレナン

いいヤツと評判の男で、[illegible]もがひとりいる。サマンオサ[illegible]口を言ったために処刑された。

国を追われた戦士

サイモン

ガイアのつるぎを持つ人物。[illegible]の命令で国外の牢獄に幽閉され[illegible]まい、息子が行方を捜している。

[illegible]のキャラクター

[illegible]人を夢見る若者

ガライ

[illegible]に住む青年。歌を歌いな[illegible]すると親に言い残し、家を[illegible]してしまった。

ドムドーラの町のキャラクター

考えごとをしている店主

武器屋の主人

子どもの名前を考えていて仕事が手につかない主人。最終的には「ゆきのふ」と名付けることに決める。

元アッサラームの踊り子

レナ

リメイク版にのみ登場

アッサラームで人気の踊り子だった女性。イヤな客から逃げて、闇の世界にたどり着いた。

海賊の家のキャラクター

男勝りの女頭領

海賊のおかしら

屈強な海賊たちを従える、勝ち気な女性。気に入った相手には情報を与える気前の良さも併せ持つ。

幽霊船のキャラクター

嵐の海に消えた青年

エリック

無実の罪を着せられた男性。強制労働のために乗せられた船が嵐に遭遇し、船もろとも海に飲まれた。

オリビアの岬のキャラクター

悲しみにとらわれた亡[illegible]

オリビア

恋人エリックの死を聞き、[illegible]身を投げた女性。船でその岬に[illegible]くと、彼女の悲しい歌声が[illegible]

[illegible]の城のキャラクター

[illegible]の地にある城の王様

ゼニス1世

リメイク版にのみ登場

[illegible]ィング後に行けるダンジョ[illegible]に存在する城の主。最奥部[illegible]主人公を励ます。

物語上の重要キャラクター

伝説の不死鳥

ラーミア

心正しき者だけが背中に乗れる、神のしもべ。ふたたび翼を広げる日まで、双子の巫女に守られていた。

世界を生んだ大いなる存在

精霊ルビス

闇の世界の大地を創ったと言われる精霊。呪いにより、北方の塔にその身を封じられている。

※1……携帯電話版をのぞく

冒険の世界地図

大陸の形が現実の世界地図に似ており、主要な町や城の名前も、実在する国や地方を連想させる。物語終盤に訪れる闇の世界は、『DQ I』の世界とほぼ同じ地形だ。

1. アリアハンの城・城下町
2. レーベの村
3. 岬の洞くつ
4. レーベ南の草原
5. ナジミの塔
6. 小さなほこら
7. いざないの洞くつ
8. いざないのほこら
9. ロマリアの城
10. 第1のすごろく場(※1)
11. カザーブの村
12. シャンパーニの塔
13. ノアニールの村
14. エルフの隠れ里
15. ノアニール西の洞くつ
16. アッサラームの町
17. 第2のすごろく場(※1)
18. 砂漠のほこら
19. イシスの城・城下町
20. ピラミッド
21. ロマリアの関所
22. ポルトガの城・城下町
23. ノルドの洞くつ
24. バハラタの町
25. バハラタ東の洞くつ
26. ダーマの神殿
27. ガルナの塔
28. ポルトガの灯台
29. 旅人のほこら
30. ランシールの村
31. エジンベアの城
32. スーの村
33. アープの塔
34. 精霊の泉(※1)
35. 浅瀬のほこら
36. ホビットのほこら
37. ムオルの村
38. テドンの村
39. 旅人の宿屋
40. ジパング
41. ジパングの洞くつ
42. 地球のへそ
43. 旅の扉のほこら
44. オリビアの岬のほこら
45. 旅人の教会
46. サマンオサの城・城下町
47. サマンオサ南の洞くつ
48. スー東の平原(商人の町)
49. 海賊の家
50. ルザミの島
51. 変化老人の家
52. ほこらの牢獄
53. 第3のすごろく場(※1)
54. ネクロゴンドの洞くつ
55. ネクロゴンドのほこら
56. レイアムランドのほこら
57. バラモス城
58. 竜の女王の城
59. ギアガの大穴
60. 謎の洞くつ(※2)
61. 第5のすごろく場(※1)
62. 氷の洞くつ(※3)

※1……SFC版、GB版にのみ登場
※2……リメイク版にのみ登場
※3……GB版にのみ登場

闇の世界

- ㊸ラダトーム西の港
- ㊹ラダトームの城・城下町
- ㊺岩山の洞くつ
- ㊻ラダトーム北の洞くつ
- ㊼ガライの家
- ㊽ドムドーラの町
- ㊾メルキドの町
- ㊿精霊のほこら
- 71マイラの村
- 72第4のすごろく場(※1)
- 73沼地の洞くつ
- 74ルビスの塔
- 75リムルダールの町
- 76聖なるほこら
- 77ゾーマの城

※1……SFC版、GB版にのみ登場

冒険の旅路

冒険スタート!

↓

主人公が生まれ育った故郷
アリアハンの城・城下町

▶アリアハン王から魔王バラモスの討伐を命じられる

↓

大陸南西部にあるのどかな村
レーベの村

▶「ナジミの塔へ通じる道が村の南にもある」という話を聞く

↓

岬の洞くつ または レーベ南の草原

↓

湖内の小島にそびえる塔
ナジミの塔

▶老人からとうぞくのカギをもらう

↓

レーベの村

▶老人から魔法の玉をもらう

↓

案内役が住むほこら
小さなほこら

▶「魔法の玉があるならいざないの洞くつに行け」と言われる

↓

外の大陸への連絡路
いざないの洞くつ

▶魔法の玉を使って入口の封印を解き、旅の扉でロマリア地方へ向かう

↓

ロマリア地方の玄関口
いざないのほこら

↓

半島に位置する城
ロマリアの城

▶ロマリア王から「カンダタに奪われたかんむりを取りもどしたら勇者と認める」と言われる

↓

山間部に作られた村
カザーブの村

▶カンダタの逃亡先を聞く

↓

盗賊の根城
シャンパーニの塔

▶カンダタと戦い、金のかんむりを取りもどす

↓

ロマリアの城

▶金のかんむりをロマリア王に渡し、一時的に王様になる

↓

眠るように静かな村
ノアニールの村

▶老人から「ゆめみるルビーをエルフに返してやってほしい」と頼まれる

↓

森のなかに隠れた集落
エルフの隠れ里

▶「ゆめみるルビーをアンが持ち出した」という話を聞く

↓

聖なる水がわき出す洞くつ
ノアニール西の洞くつ

▶ゆめみるルビーを入手して、アンの書き置きを読む

↓

エルフの隠れ里～ノアニールの村

▶ゆめみるルビーをエルフの長に渡し、ノアニールの村の呪いを解く

↓

次ページへ

前ページより

石壁に囲まれた娯楽の町
アッサラームの町

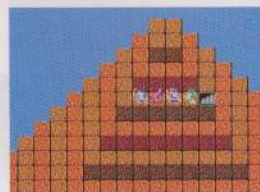
▶イシスの場所と、まほうのカギのことを知っている老人について教えてもらう

毒の沼地に立つほこら
砂漠のほこら

▶老人から「まほうのカギを探す前にイシスを訪ねなさい」と言われる

オアシスに築かれし城
イシスの城・城下町

▶ピラミッドの秘密に関わるわらべ歌を聞く

イシスを建国した王の墓
ピラミッド

▶わらべ歌をヒントに仕掛けを解き、まほうのカギを入手する

ポルトガ方面に通じる関所
ロマリアの関所

港に面する城と町
ポルトガの城・城下町

▶ポルトガ王から「黒コショウを持ち帰ったら船を与える」と言われ、王の手紙を受け取る

東方へ通じていた洞くつ
ノルドの洞くつ

▶王の手紙の内容を伝えてノルドに抜け道を開けてもらい、バハラタへ向かう

川を望むコショウの産地
バハラタの町

▶タニアの祖父から「タニアが誘拐された」という話を聞く

人さらいのアジト
バハラタ東の洞くつ

▶カンダタと戦い、タニアとグプタを助ける

バハラタの町

▶タニアの祖父の店をゆずり受けたグプタから黒コショウをもらう

転職希望者の聖地
ダーマの神殿

▶転職やさとりの書の話を聞く

修行者が悟りをひらく塔
ガルナの塔

▶さとりの書を入手する

ポルトガの城

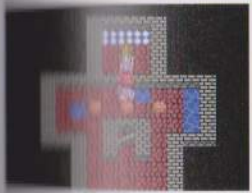
▶ポルトガ王に黒コショウを渡して、船をもらう

外洋への海峡に立つ灯台
ポルトガの灯台

▶「船で南へ行け」と言われる

神殿の入口に築かれた村
ランシールの村

▶きえさり草を買う

[illegible]たちの居城
エジンベアの城

▶きえさり草で姿を消して城内に入り、かわきのツボを入手する

[illegible]の開拓地
スーの村

▶かわきのツボの使いかたや、やまびこの笛についての話を聞く

[illegible]が置かれた塔
アープの塔

▶やまびこの笛を入手する

[illegible]
浅瀬のほこら

▶かわきのツボを使って現れたほこらに入り、さいごのカギを入手する

[illegible]ひっそりと立つほこら
ホビットのほこら

▶ほこらの男から「昔オルテガのおともをした」という話を聞く

[illegible]の小さな村
ムオルの村

▶かつて村を訪れたポカパマズという旅人についての話を聞く

滅びたと言われる村
テドンの村

▶夜に囚人からグリーンオーブをもらう

ジパング近隣の宿場
旅人の宿屋

▶「ジパングにやまたのおろちが出て困っている」という話を聞く

独特な文化が根づく国
ジパング

▶やまたのおろちに捧げている生け贄についての話を聞く

国をおびやかす魔物の住みか
ジパングの洞くつ

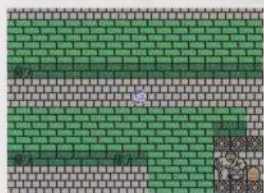
▶やまたのおろちと戦う

ジパング

▶やまたのおろちとふたたび戦い、パープルオーブを入手する

ランシールの村

▶ひとりで勇気を示す試練を受ける

山に囲まれた試練の地
地球のへそ

▶ブルーオーブを入手する

旅の扉のほこら　または オリビアの岬のほこら

▶旅の扉でサマンオサ地方へ向かう

サマンオサ東のほこら
旅人の教会

▶「サマンオサ王が豹変して、サイモンが追放された」というウワサを耳にする

暴君におびえる国
サマンオサの城・城下町

▶サマンオサ王に会ったあと、放りこまれた地下牢から抜け出す

次ページへ

前ページより

真実を映す鏡が眠る場所
サマンオサ南の洞くつ
- ラーのかがみを入手する

サマンオサの城
- 夜にラーのかがみを使ってボストロールと戦い、へんげの杖を入手する

新たに生まれる町
スー東の平原(商人の町)
- 町作りに協力するために仲間の商人と別れる
- 3回発展した町を夜に訪れ、男から「革命を起こす」という話を聞く
- 革命が起きて商人が捕らわれた町でイエローオーブを入手する

海賊たちのアジト
海賊の家
- レッドオーブを入手する

忘れられた島の集落
ルザミの島
- 今後の冒険についての預言を聞く

偉大なる魔道士の家
変化老人の家
- 老人にへんげの杖を渡し、船乗りの骨をもらう

沈んだはずの船
幽霊船
- 船乗りの骨で幽霊船を見つけて乗りこみ、愛の思い出を入手する

悲しみの歌が響く岬
オリビアの岬
- 愛の思い出を使って、オリビアの呪いを解く

出ることのかなわぬ牢獄
ほこらの牢獄
- ガイアのつるぎを入手する

ネクロゴンド地方
- ガイアのつるぎを火口に放りこみ、溶岩で道を作る

高地につづく危険な洞くつ
ネクロゴンドの洞くつ

魔王の城近隣のほこら
ネクロゴンドのほこら
- 老人からシルバーオーブをもらう

神のしもべを守る祭壇
レイアムランドのほこら
- 6つのオーブを台座に捧げ、ラーミアを目覚めさせる

魔王が住まう巨大な城
バラモス城
- バラモスと戦う

アリアハンの城
- アリアハン王に謁見すると、ゾーマの存在が明らかになる

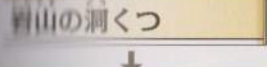
天界に一番近い城
竜の女王の城
- 竜の女王から光の玉をもらう

はるか地底につづく穴
ギアガの大穴
- 地割れに飛びこんで、闇の世界へ向かう

静かな小島の港
ラダトーム西の港
- ラダトームの城の場所を聞く

[illegible]が旅立った城
ラダトームの城・城下町
- 太陽の石を入手する

[illegible]が眠る洞くつ
岩山の洞くつ

[illegible]じこめる洞くつ
ラダトーム北の洞くつ
- ゆうしゃの盾を入手する

[illegible]見る男の実家
ガライの家
- 「ガライが銀のたて琴を持って出ていった」という話を聞く

[illegible]れた町
ドムドーラの町
- オリハルコンを入手する
- 妖精の笛がある場所を聞く

絶望が漂う城塞都市
メルキドの町
- ガライから「銀のたて琴は家に置いてきた」と教えてもらう
- ゾーマの城へ行くのに必要な道具の話を聞く

ガライの家
- 銀のたて琴を入手する

ルビスの従者が住むほこら
精霊のほこら
- 雨雲の杖を入手する

露天風呂が有名な村
マイラの村
- 妖精の笛を入手する
- 道具屋の主人にオリハルコンを売ったあと、改めてマイラの村に寄って王者の剣を買う

掘られている途中のトンネル
沼地の洞くつ
- 「トンネルを掘っている」という話を聞く

精霊が封じこめられた塔
ルビスの塔
- ひかりのよろいを入手する
- 妖精の笛を使ってルビスの封印を解き、聖なるまもりをもらう

魔王の城にほど近い町
リムルダールの町
- 虹の橋についての言い伝えを聞く

真の勇者を待つ者が住むほこら
聖なるほこら
- 聖なるまもりを持って訪れ、老人に太陽の石と雨雲の杖を渡して、虹のしずくをもらう

リムルダール西の岬
- 虹のしずくを使って、島に渡るための虹の橋を架ける

諸悪の根源の居城
ゾーマの城
- 光の玉で闇の衣をはぎ取り、ゾーマと戦う

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

冒険の名場面を振り返る――

思い出アルバム

ルイーダの店で待つ冒険の仲間たち。
どの職業の仲間を入れるかで大悩み
――アリアハンの城下町にて

ロマリアを治める王になってみたら、
城から出られなくなりました
――ロマリアの城にて

隠された階段の奥に眠る黄金の宝。
手にした者には災いが
――ピラミッドにて

人さらいの正体見たり。盗みばかりか
誘拐までしていたのが、カンダタ……
――バハラタ東の洞くつにて

船を入手後すぐに訪れ、やまたのおろちに
焼き尽くされる
――ジパングの洞くつにて

転職希望者でにぎわう神殿。
ぴちぴちギャルって職業なんですか？
――ダーマの神殿にて

へんげの杖を渡す前に姿を変えて、
人間お断りの店でお買い物
――エルフの隠れ里にて

オリビアの歌声が船をこばむ。
彼女に届け、エリックの愛の思い出
――オリビアの岬にて

ギアガの大穴を落ちた先には、
意外な世界が広がっていた
――ラダトーム地方にて

6つのオーブが集まったとき、
伝説の不死鳥はよみがえる
――レイアムランドのほこらにて

決戦の地でまさかの再会。巨大な
魔物と対峙する男の正体は……
――ゾーマの城にて

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究 3
モンスターの歴史

モンスターのれきし

『DQ』シリーズのナンバリング作品には、合計1200種類以上ものモンスターが登場する。おなじみのアイツや手ごわかったアイツについて振り返ってみよう。

初陣！ そのとき現れたのは

『DQ』シリーズでは、「最初に戦う相手はスライム」というイメージが強いだろう。それもそのはず、『DQVI』以外では以下のように、かならずまたは高確率で、最初にスライムと出会うのだ。

I ラダトームの城周辺

II ローレシアの城周辺

III アリアハンの城周辺

IV バトランド城周辺

V ビスタ港の外

VI ライフコッドの村周辺(上の世界)

VII ウッドパルナ西のふしぎな森(過去)

VIII トラペッタ西の野営地

IX ウォルロ村郊外

※『DQ I』~『DQIV』と『DQVI』では、最初の戦闘で現れるモンスターが一定ではないため、旅立ちの町や城などの周辺で、出現するモンスターを記載している

スライム一族とはいつ出会える？

『DQ』シリーズの代表的なモンスターであるスライムとその亜種は、同じ種類のモンスターであっても、冒険中のどれくらいの時期に出現するかが作品ごとにちがう。序盤に現れることが多いスライムベスが終盤で登場する作品があったり、スライムよりも早く亜種の出現する作品があったりと、バラエティに富んでいる。

←スライムおよびその亜種は、一度登場すると以降のすべての作品に登場するケースが多い。

スライムの仲間は全部で3種類。スライムとスライムベスには、冒険開始直後から出会う可能性がある。

バブルスライム、ホイミスライム、はぐれメタルが初登場。バブルスライムやホイミスライムは、サマルトリアの王子が仲間になる前の時期から出現する。

冒険の終盤にスライムベスが登場。その時期に出会うモンスターとしては非常に弱いものの、こちらが逃げようとしてもなかなか逃がしてくれないという特徴がある。

Ⅳ

第一章開始 / 第二章開始 / 第三章開始 / 第四章開始 / 第五章開始 / 船を入手 / ガーデンブルグ城に到着 / ゴットサイドの町に到着 / エンディング

スライム / バブルスライム / ホイミスライム / スライムベス / メタルスライム / キングスライム / ベホマスライム / はぐれメタル / ベホイミスライム / スライムベホマズン / メタルキング

キングスライム、スライムベホマズン、メタルキングが初登場。キングスライムとは第四章の時点で会える。

Ⅴ

少年時代開始 / 青年時代前半開始 / カボチ村に到着 / 船を入手 / グランバニアへの洞くつに到着 / 青年時代後半開始 / 大神殿に到着 / エンディング

スライム / バブルスライム / ホイミスライム / スライムナイト / メタルスライム / メタルライダー / ベホマスライム / キングスライム / はぐれメタル / スライムベホマズン / メタルキング

スライムナイト、メタルライダーが初登場。スライムナイトは、仲間モンスターとしても活躍。

Ⅵ

スライムよりも先にぶちスライムが登場。シリーズで唯一、スライムが"最弱モンスター"の座を明け渡している。

Ⅶ

スライムとは最初の戦闘で会えるものの、それまでにかかる時間が全作品中最長。また、ほかのナンバリング作品には登場していない亜種が非常に多い。

Ⅷ

はぐれメタルやメタルキングと出会えるタイミングが比較的早め。チームモンスターのスライム3体が合体したときのみ登場する特殊なスライムがいるのも特徴。

Ⅸ

宝の地図の洞くつにのみ出現するスライムが多数いる。それらの大半はとてつもない強さで、実際に出会うのは、たいていはエンディング後になるはずだ。

メタル狩りの歴史

膨大な経験値を持つメタルスライムやはぐれメタルなど(以下、メタル系)をたくさん倒す“メタル狩り”は、『DQ』シリーズでの経験値かせぎの定番。メタル狩りにおいては、守備力が高いうえすぐに逃げるメタル系を少しでも倒しやすくするために、さまざまな工夫が凝らされてきた歴史があるのだ。

攻撃力を上げて直接攻撃

有効な作品：II VI VII

一部の作品では、攻撃力がメタル系の守備力の半分を超えていれば、ふつうに直接攻撃をするだけで2以上のダメージを与えることが可能。とくに、メタル系の守備力が255の『DQII』では、主人公のレベルがある程度高ければ、簡単に一撃で倒せる。

会心の一撃を狙う

有効な作品：III IV V VI VII VIII IX

会心の一撃が出たときは、メタル系にも大ダメージを与えられるため、一瞬で倒せる。ふつうに攻撃するだけでは会心の一撃はなかなか出ないので、以下のような方法で出る確率を上げるのがセオリー。

メタル狩りで有効な会心の一撃の狙いかた

会心の一撃の狙いかた	有効な作品
会心の一撃の出やすい武闘家が攻撃する	III
会心の一撃の出やすいアリーナが攻撃する	IV
まじんのかなづちを装備して攻撃する	IV～VII
特技のまじん斬り(※1)を使う	VI～IX
必殺技の会心必中を使う	IX

※1……『DQVII』では大まじん斬りか雷光一閃づき、『DQIX』ではまじん斬りか一閃づき

⬅キラーピアスを装備したアリーナは、1回目の攻撃で会心の一撃が出なくても、もう1回チャンスがある。

パルプンテを唱える

有効な作品：III IV V

パルプンテでは何が起こるかわからないが(→P.214)、「山のように大きな魔人が現れて魔物を攻撃」「かならず会心の一撃が出るようになる」などの効果が発動すれば、メタル系も簡単に倒せる。ただし、「とてつもなく恐ろしいものを呼び出して魔物が逃げ出す」など、逆効果になる場合も。

炎や吹雪を吐く

有効な作品：III IV

一部の作品では、炎や吹雪でメタル系のスライムにもダメージを与えられる。それらの攻撃がどのくらい有効かは、作品ごとに大きくちがう。

各作品での炎や吹雪の有効度

作品	メタル系への有効度
III	ドラゴラムで変身して炎を吐けば、一撃で倒せる。ただし、炎を吐けるのはドラゴラムを唱えたつぎのターンから
IV	ドラゴラムで変身するとすぐさま炎を吐き、確実に1のダメージを与える。仲間に加わるドラゴンの吹雪でも1のダメージを与えることが可能
V	ドラゴラムやドラゴンの杖で変身して炎を吐ける。特技で炎や吹雪を吐く仲間モンスターも多い。与えるダメージは「DQIV」と同じ1だが、効かない場合もあり、あまり有効ではない
VI～IX	炎や吹雪はまったく効かない

魔物を混乱させる

有効な作品：III

メタル系がほかの魔物と同時に出現した場合、一緒に現れた魔物を混乱させるのも良い方法。魔物が同士討ちをしたときはメタル系に2以上のダメージを与えることが多く、一撃で倒せるのも珍しくない。

急所を狙って攻撃する

有効な作品：III IV V IX

特定の武器、特技、職業の特殊能力を利用すると、魔物の急所を突いて一撃で倒せることがある。多くの作品では、この効果をメタル狩りにも利用可能。とくに、急所を突けなかったときでも確実に1のダメージを与えるどくばりは、とても重宝する。

メタル系の急所を突けるもの

※●……メタル系の急所を突ける、×……メタル系の急所を突けない、—……登場しない

	名前	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
武器	どくばり	●	●	●	×	×	×	●
武器	デーモンスピア	—	—	●	×	×	×	●
武器	アサシンダガー	—	—	—	—	×	×	●
武器	こがらしのダガー	—	—	—	—	—	—	●
特技	きゅうしょづき	—	—	—	×	×	—	●
特技	アサシンアタック	—	—	—	—	—	×	●
特技	ニードルショット	—	—	—	—	—	×	●
職業	パラディン	—	—	—	●	●	—	×
職業	デスマシーン	—	—	—	—	●	—	—

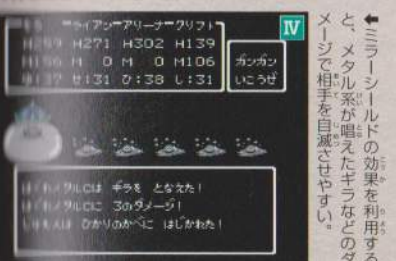
ダメージを反射する

有効な作品：III IV V VI VII

やいばのよろいを装備しているときに魔物から直接攻撃を受けると、そのダメージの一部が相手に跳ね返る。この効果は、メタル系にダメージを与える手段としても有効。『DQIV』では、呪文で受けたダメージの一部をお返しするミラーシールドも、メタル狩りにおいて非常に役に立つ。

⬅ミラーシールドの効果を利用すると、メタル系が唱えたギラなどのダメージで相手を自滅させやすい。

せいすいを使う

有効な作品：IV V VIII

『DQIII』以降のせいすいは、戦闘中に使うと敵1体にダメージを与える効果を持つ。メタル系にはまったく効かない作品が多いが、『DQIV』では使えば1体を確実に倒せる。また、『DQV』『DQVIII』でも、メタル系に1のダメージを与えることが可能。

⬅『DQV』では、作戦を「めいれいさせろ」にして、全員でいっせいに使うのが有効。

確実にダメージを与える特技や武器を使う

有効な作品：IV VI VII VIII IX

メタル斬りなどの特技や、「メタル」の名がついた武器(はぐれメタルの剣など)には、メタル系に確実にダメージを与える効果がある(『DQV』～『DQVII』のメタルキングの剣をのぞく)。この効果を持つ武器や特技で集中攻撃を加えれば、メタル系を倒しやすい。作品によっては、バイキルトを併用したりコンボ攻撃(→P.353)を発生させたりして、与えるダメージをさらに増やす手もある。

複数回連続攻撃を仕掛ける

有効な作品：IV VII VIII IX

一度に2回以上攻撃できる武器や特技で攻撃すると、合計で2以上のダメージを与えられる可能性がある。「はやぶさの剣+メタル斬り」「デーモンスピア+さみだれづき」のように、確実にダメージを与える効果や急所を突く効果を併用すると効果大。

状態変化などで足止めする

有効な作品：III IV V VI VII IX

作品によっては、行動の自由を奪う呪文などの一部がメタル系にも効く。それらの効果で逃げられないようにすれば、倒せるチャンスがグッと広がる。

メタル系を足止めできるもの

作品	足止めできるもの
III	メタルスライムに混乱が有効(混乱すると、自分だけになるまで逃げなくなる)
IV	どくがのナイフによるマヒが有効
V VI	メタルスライムに1ターン休み(1ターンのあいだ行動を封じる効果)が有効
VII	メタルスライムに眠り、メタルキングに1ターン休み、プラチナキングに眠りと1ターン休みが有効
IX	武闘家かスーパースターの必殺技による1ターン休み、おしゃれさが高いときの見とれる効果が有効

時の砂を使う

有効な作品：IV V VII

時の砂を使うとターンを巻きもどすことができ、メタル系に逃げられてもやり直しが利く。ただし、魔物全員に逃げられるとその場で戦闘は終わりなので、そうなったときはさすがにやり直せない。

生き返らせてくり返し倒す

有効な作品：II VI VII VIII

一部の作品では、ザオリクなどを使う魔物とメタル系が一緒に出現したら、大量の経験値をかせぐ絶好の機会。メタル系を一度倒したあと、ザオリクなどで生き返ったメタル系をくり返し倒せば、手に入る経験値がどんどん増える。これを実行できるのは下記の作品で、とくに『DQVI』では実用性が高い。

生き返らせてくり返し倒す方法が有効な作品

作品	行なえる場所	魔物の組み合わせ
II	ハーゴンの神殿	はぐれメタル+あくましんかん
VI	天馬の塔	はぐれメタル+あんこくまどう
VII	さらなる異世界	プラチナキング+あんこくまどう
VIII	竜骨の迷宮	メタルキング+ベルザブル

仲間モンスターの歴史

冒険の旅で仲間に加わるのは、人間だけとはかぎらない。シリーズのなかには、モンスターが仲間になり、一緒に戦ってくれる作品もあるのだ。

ちなみに、仲間モンスターのゲームシステムを集めつめた関連作品として、『DQモンスターズ』シリーズが生まれている(→P.396)。

第一章で、ホイミスライムのホイミンが仲間に加わる。これが、シリーズ初の「仲間モンスター」だ。第五章の終盤には、ドラゴンの子どもであるドランも仲間に。

ホイミン

人間になるのが夢のホイミスライム。ホイミが得意。

ドラン

ドラゴンの子ども。吹雪やあまい息を吐いて戦う。

V

青年時代前半で馬車を入手したあとは、倒したモンスターが仲間になることがある。仲間にできるモンスターは42種類(PS2版では68種類、DS版では70種類)。ベビーパンサー、キラーパンサー、PS2版とDS版のザイル、プチターク、ブオーンは、倒したときではなく、特別な条件で仲間になる。

ベビーパンサー

少年時代で仲間になる唯一のモンスター。青年時代になると成長して……。

スライム(スラリン)

『DQ』シリーズでもっともなじみ深いスライムも、もちろん仲間に。

スライムナイト(ピエール)

パラメータが高いうえ、呪文への耐性もすぐれており、とても頼もしい。

←戦闘に勝利したあと、運が良ければ、その戦闘で倒したモンスターが改心して仲間になってくれる。

『DQV』で仲間にできるモンスター

モンスター	名前
ベビーパンサー	(※1)
キラーパンサー	(※1)
スライム	スラリン
ブラウニー	ブラウン
ばくだんベビー	ニトロ
くさった死体	スミス
ドラキー	ドラきち
スライムナイト	ピエール
ドラゴンキッズ	コドラン
ダンスニードル	ダニー
イエティ	イエッタ
クックルー	クックル
ホイミスライム	ホイミン
ビックアイ	ガンドフ
まほうつかい	マーリン
パペットマン	パペック
キメラ	メッキー
ばくだん岩	ロッキー
おどるほうせき	ジュエル
ベホマスライム	ベホマン
キングスライム	キングス
ドラゴンマッド	マッド
ミニデーモン	ミニモン
メッサーラ	サーラ
はぐれメタル	はぐりん
オークキング	オークス
アームライオン	アムール
ネーレウス	ネレウス
ゴーレム	ゴレムス
エリミネーター	エミリー
ケンタラウス	ケンタス
ソルジャーブル	ブルート
スライムベホマズン	ベホズン
アンクルホーン	アンクル
メガザルロック	メガーザ
ホークブリザード	ブリード
シュプリンガー	リンガー
グレイトドラゴン	シーザー
キラーマシン	ロビン
ライオネック	ライオウ
ギガンテス	ギーガ
ヘルバトラー	バトラー
PS2版とDS版でのみ仲間になる	
ガップリン	ガップル
エビルアップル	アプール
おばけキノコ	マッシュ
メタルスライム	メタリン
エンプーサ	キャシー
さまようよろい	サイモン
ミステリドール	ミステル
ドロヌーバ	ヌーバ
ほのおのせんし	ファイア
しびれくらげ	しびれん
ホークマン	ホーくん
おばけキャンドル	おばドル
ゴースト	ドロン
ブリザードマン	ブリザー
サターンヘルム	ヘルム
おおねずみ	マウス
エビルマスター	エビルマ
ザイル	ザイル
コロヒーロー	コロヒロ
コロファイター	コロファ
コロプリースト	コロプリ
コロマージ	コロマジ
プチヒーロー	プチヒロ
プチファイター	プチファ
プチプリースト	プチプリ
プチマージ	プチマジ
プチターク	ターク
ブオーン	ブオーン
DS版でのみ仲間になる	
ブリズニャン	ブリズン
アークデーモン	アクデン

※倒して仲間になるモンスターは、その種族のモンスターがはじめて仲間になったときの名前を記載している
※1……ボロンゴ、ゲレゲレなど4種類(PS2版とDS版では10種類)のなかから選べる

VI

馬車に魔物使いの仲間がいるときは、『DQV』と同様に、倒したモンスターが仲間になることがある。この方法で仲間にできるのは18種類で、そのほかに、バトルレックスのドランゴとスライムのルーキーを特別な方法で仲間にすることが可能。なお、DS版ではモンスターを倒しても仲間にならないが、話しかけると仲間になるスライムが7体登場する。

ランプのまおう(カダブウ)

『DQVI』の仲間モンスターのなかで最強と言われる実力の持ち主。AIで行動させると、1ターンに2回連続で行動する。

『DQVI』で仲間にできるモンスター

※●……仲間にできる、―……仲間にできない

モンスター	名前	SFC版	DS版
バトルレックス	ドランゴ	●	●
スライム	ルーキー	●	●
スライム	スラリン	●	―
ファーラット	モコモン	●	―
リップス	マリリン	●	―
[illegible]	ジミー	●	―
スライムナイト	ピエール	●	●
[illegible]	メルビー	●	―
ホイミスライム	ホイミン	●	●
スーパーテンツク	ツンツン	●	―
キメイラ	メッキー	●	―
レッサーデーモン	レッサー	●	―
ダークホーン	アンクル	●	―
キングスライム	キングス	●	●
くさった死体	スミス	●	―
ばくだん岩	ロッキー	●	―
はぐれメタル	はぐりん	●	●
キラーマシン2	ロビン2	●	―
ボストロール	トビー	●	―
ランプのまおう	カダブウ	●	―
ぶちスライム	ぶちすけ	―	●
ベホマスライム	ベホマン	―	●
マリンスライム	マリリン	―	●

※倒して仲間になるモンスターは、その種族のモンスターがはじめて仲間になったときの名前を記載している

VIII

モリーの頼みを聞いてモンスターチームのオーナーになっていれば、フィールド上に姿が見えているモンスターと戦ってスカウトできる。スカウトしたモンスターはパーティに加わるわけではないものの、「モンスターバトルロード」(→P.345)に参加させたり、「チーム呼び」の特技で呼び出して自分たちのかわりに戦わせたりすることが可能だ。

エリミネーター(タイーチ/夜のパンツマスク)

「夜のパンツマスク」の通り名そのままに、パンツ一丁、マスク一枚の姿で、夜にだけ出没する。テンションを上げたりまばゆい光を放ったりするのが得意。

『DQVIII』でスカウトできるモンスター

種族	名前	通り名
バトルレックス	ドランゴ	魔獣ドランゴ
リリパット	リリッピ	不屈のスナイパー
スライムナイト	ピエール	愛の戦士ピエール
ドラキー	ドラきち	パワフル・ドラキー
[illegible]	ビーチク	舌切りマシーン
あばれうしどり	うっしー	あばれんボーイ
ホイミスライム	ホイミン	みんなのアイドル
メタルスライム	メタぞう	ダッシュ・メタぞう
ブラウニー	ブラウン	山のテンション王
ゴーレム	ゴレムス	怪力ゴレムス
さまようよろい	ジョー	ロンリージョー
じんめんじゅ	ジンメン	魔の森の支配者
アローインプ	ナオビイ	アローチャンピオン
[illegible]	エビーラ	エビぞりドランカー
[illegible]	クラーク	夜の世界の案内人
[illegible]	レッド	見返りデビル
プチアーノン	プチノン	とれとれチビチビ
くさった死体	スミス	地獄のベテラン選手
おおさそり	サシタル	砂丘の殺し屋
[illegible]	アモーレ	愛の国から来た女
[illegible]	でんすけ	竜商人でんすけ
ひとくいばこ	バックル	食いしんボックス
スライム	スラリン	エース・スライム
[illegible]	ヨシキィ	あやつりヨシキィ
[illegible]	ラモッチ	もぐら小隊長
[illegible]	ウルどん	水陸両用マッチョ
おどるほうせき	ハルカン	キラキラスパーク
ギガンテス	ギガンツ	あらくれギガンテス
はぐれメタル	はぐりん	マッハ・はぐりん
マリンフェアリー	マリン	いやし姫マリン
夜の帝王	リッチー	夜の帝王リッチー
かくとうパンサー	レスラー	大自然の格闘王
ブリズニャン	ミャケ	ミャケでございます
モヒカント	モヒカン	マッスルモヒカン
笛吹き羊男	バーニ	愛をかなでし牧神
チキンドラゴ	ウコッケ	魔鳥ウコッケ
コングヘッド	コンガ	秘境の怪力ザル
オークキング	オークス	野性のヤリ名人
ドラキー	ラッキー	幸せの黒い鳥
わらいぶくろ	マオール	けらけらマオール
エリミネーター	タイーチ	夜のパンツマスク
キングスライム	ゆうぼん	キング・ゆうぼん
ダンビラムーチョ	だんきち	破壊神だんきち
わかめ王子	ミネラル	ミスター海の幸
オクトセントリー	リー	天国の千両役者
がいこつ	すけさん	よみがえる最古の敵
しにがみきぞく	エースケ	死霊のホースマン
ヘルクラッシャー	ハルク	ウェポン・マスター
どくやずきん	どくやん	どくどくエンジェル
スライム	ブルッピ	ギャング・スライム
ベホマスライム	ベホップ	回復エンジェル
ブリザード	ブリザド	氷の化身ブリザド
キラーマシン	ロビン	機械兵ロビン
ブリザード	まっつん	凍える魂まっつん
キラーマシン	キラーマ	殺人マシーン
フレイム	フレイン	炎の化身フレイン
スカルライダー	スカール	レーシングヒーロー
フレイム	いっつん	燃える魂いっつん
ドールマスター	ヒロミン	エデンの人形使い
ギガンテス	ギーガ	地獄の番人ギーガ
バッファロン	バハロー	最強バッファロー
スライム	アキーラ	ブルーシティボーイ
ドラキー	すぎやん	闇のコンダクター
ボストロール	ボス	ふとっちょ天使
ストーンマン	ユーガ	魔人像ユーガ
キラーマシン	のっひー	キラーテクニシャン
バーサーカー	バサマン	ジャングルスター
アークデーモン	アクデン	極悪デーモン
サイクロプス	サイップ	青鬼サイップ
ゴールドマン	ゴルドン	ミスター・ゴールド
うごくせきぞう	アポロン	怒れる神の像
リザードファッツ	ファッツ	ジャンボ飛びトカゲ
エビルホーク	ホークル	魔空の王者ホークル
キラーパンサー	ゲレゲレ	じごくの殺し屋
デュラハーン	デューラ	パワーボンバー
メタルキング	スマイル	ほほえみメタル
デスプリースト	プリスト	マジックマスター

最後に立ちはだかる最大最強の敵たち

冒険の終着点では、魔王や邪悪な神が"最後の敵"として待ち受けている。魔物たちの頂点に立つだけあり、最後の敵の強さは強烈な印象をプレイヤーに残してきた。シリーズを重ねるにしたがって、いてつくはどう、めいそうなど、「最後の敵のおなじみの行動」が増えていく点も興味深い。

Ⅰ 竜王

「もし、わしの味方になれば、世界の半分をお前にやろう」

変身前 変身後

「王のなかの王」を名乗る竜。アレフガルドの魔物たちを封じこめていた光の玉を闇に閉ざし、ローラ姫をさらって沼地の洞くつに幽閉した。

戦闘能力分析

はじめは人間に近い姿をしていて、マホトーンやベギラマを唱える。その状態ではさほど強くないものの、倒すと正体を表し、巨大な竜に変身。変身後にくり出す攻撃は直接攻撃と炎のみだが、どちらもケタはずれの威力を持つ。守備力も非常に高く、主人公のレベルがよほど高いかロトのつるぎを装備していないと、まともにダメージを与えることすら困難。ちなみに、まれにではあるが、ラリホーが効く。

Ⅱ シドー

破壊の神。ムーンブルクを滅ぼした大神官ハーゴンの信奉する「世界を滅ぼすまがまがしい神」とは、このシドーのことを指している。

戦闘能力分析

意識を失わせる効果も持つ直接攻撃をくり出し、炎を吐く。いずれも高い威力を誇るが、最大の脅威はベホマを唱えること。運が悪いと何度も回復され、いつまでたっても倒せない。なお、パルプンテでとてつもなく恐ろしいものを呼び出すとシドーは逃げ出すが、すぐにまた現れて再度戦闘になる。

Ⅲ ゾーマ

「さあ、我が腕のなかで息絶えるがよい!」

アレフガルドに残る伝説において「勇者ロトが光の玉を用いて倒した」とされる大魔王。地上世界を攻め滅ぼそうとしている魔王バラモスは、ゾーマの単なるしもべのひとりにすぎない。

戦闘能力分析

最初は「闇の衣」をまとっており、その状態ではすさまじく強いが、光の玉を使えば、闇の衣をはぎ取って弱らせることができる。攻撃面では、マヒャドを唱え、吹雪を吐き、指先からいてつくはどうをほとばしらせるといったように、冷気をあやつるのが特徴。いてつくはどうは、以降の全作品で最後の敵が使ってくる恒例の攻撃のひとつとなった。

Ⅳ デスピサロ

魔族たちの王。人間を根絶やしにすべく、進化の秘法によって究極の魔物に進化する。

戦闘能力分析

戦闘中に猛烈な勢いで進化しつづけ、第7形態まで姿が変わる(右の写真を参照)。第7形態になるとかがやく息を吐くが、この息を吐くのはシリーズ中デスピサロがはじめて。また、第4形態のときに使うめいそうは、以降のいずれの作品でも最後の敵が使うほか、「DQV」からは特技にもなった。

デスピサロの形態変化

第1形態

第2形態

第3形態

第4形態

第5形態

第6形態

第7形態(最終形態)

Ⅴ ミルドラース

「勇者などというたわけた血筋を私がいまここで断ち切ってやろうっ!!」

暗黒の魔界に君臨し、魔物たちから神とあがめられる大魔王。人間界への門を開かせるために、エルヘブン出身のある女性を拉致した。

戦闘能力分析

最初は老人のような姿をしており、戦闘中にキラーマシン2体またはあくましんかん2体を手下として呼び出す。その姿のミルドラースを倒すと、巨大な怪物の姿の第2形態に変身。手下を呼び出すことこそなくなるが、イオナズンを唱えたりめいそうでHPを回復したりするのに加え、シリーズ初登場のしゃくねつの炎を吐くようになる。

第1形態

第2形態(最終形態)

⬅第1形態のあいだは、手下を倒されても、何度でもくり返し呼び出す。

VI デスタムーア

「お前たちがどれほど非力で不完全なものなのかをイヤというほど思い知らせてやろうぞ！」

自分が作った世界に、すべての世界を飲みこませようとする大魔王。夢の世界を実体化し、自分をおびやかす恐れのある場所を、そこに大穴を空けることで封印している。

戦闘能力分析

老人の姿の第1形態、怪物の姿の第2形態、顔と手だけの姿の第3形態という、3段階に変身。第3形態のときは、本体、右手、左手それぞれが1体の魔物として行動するうえ、右手はザオラル、左手はザオリクを唱える。最後の敵がマダンテと念じボールを使うようになったのは、このデスタムーアが最初。

デスタムーアの形態変化

第1形態

第2形態

第3形態（最終形態）

VII オルゴ・デミーラ

「万物の長たるは、われ以外にはなし。神に作られしデク人形どもよ、まだそれがわからぬのか」

かつて神と激しい争いをくり広げた魔王。世界中の陸地を切り取って封印し、エスタード島以外のすべての島や大陸を消し去った。

戦闘能力分析

戦う機会が2回あり、1回目は2つ、2回目は4つの形態に変化する。形態の変化とともに、モンスターとしての系統まで変わるという特徴を持つ（2回目の第1形態はドラゴン系、第3形態と第4形態はゾンビ系で、それ以外のときは系統なし）。いてつくはどう、めいそう、しゃくねつの炎、マダンテ、念じボールと、定番の攻撃をひととおり使いこなすほか、2回目の第4形態になると、自身の身体から肉片を飛ばして、ドゴロク、ブロブロスという魔物を生み出す。

オルゴ・デミーラの形態変化

VIII 暗黒神ラプソーン

「さあ、我をあがめよ!! 身を引き裂くような激しい悲しみを我に捧げるがいい!!」

魂と肉体をわけられ、別々に封じられていた暗黒神。光の世界と闇の世界をひとつにたばね、みずからが新たな神として君臨しようとする。

戦闘能力分析

最初は小柄だが、一度倒すと、とてつもなく巨大な姿に変身する。巨大化した直後は闇の結界で身を守っており、それを解除しなければ倒すことができない。攻撃面では、腕をたたきつける、流星を呼ぶなど、装備品の特殊効果や呪文の効果ではダメージを減らせない全体攻撃を多用する。

←巨大化して空中に浮遊する暗黒神ラプソーンとは、神鳥レティスの背中を足場にして戦う。

➡闇の結界を解除するには、神鳥の杖に祈りを捧げて、賢者たちの魂を解き放つ必要がある。

IX 堕天使エルギオス

「――さあ、はじめよう。世界の滅亡を――」

神に反逆した堕天使。イザヤールのかつての師でもある。誤解がもとで人間に憎悪を抱くようになり、人間たちを破滅させようとしている。

戦闘能力分析

最初のうちはまだ天使の外見を保っているが、倒されるとその姿を捨てて第2形態に変身する。いてつくはどう、めいそう、マダンテ、あやしいひとみ、超高速連打、やみの炎、やけつく息など、使ってくる攻撃は非常に多彩。ちなみに、『DQVI』以降の最後の敵では唯一、念じボールを使わない。

堕天使エルギオスの形態変化

←第1形態のあいだは、バギクロスやはげしいいなずまなどで攻撃してくる。

さらなる世界で待つ強大な存在

『DQⅤ』以降の作品では、エンディング後にのみ戦うことができるモンスターも登場。そのなかには、P.120～123で紹介した"最後の敵"たちをも上まわるような、とんでもない強さのものもいるのだ。ちなみに、『DQⅢ』と『DQⅣ』は、リメイク版でのみ、そのような敵と戦える。

Ⅴ エスターク

『DQⅣ』にも登場した地獄の帝王。PS2版とDS版では、15ターン以内に倒すと、名産品のやみのトロフィーがもらえる。

Ⅵ ダークドレアム

異次元に君臨する破壊と殺戮の神。大魔王をも上まわる力を持つ。20ターン以内に倒すと、特殊なイベントが見られる。

Ⅲ(SFC・GB) 神竜

神に等しい竜。規定のターン内に倒せば願いをかなえてくれるが、かなえるたびに再戦時のターン数の制限が厳しくなる。

Ⅶ 神さま

かつて魔王と争った神。1ターンに4回以上行動することもある。20ターン以内に倒すと、そのつどごほうびがもらえる。

四精霊

1体1体は神さまほど強くないが、4体と同時に戦う。

Ⅲ(GB) グランドラゴーン

氷の洞くつのあるじ。25ターン以内に倒すと、GB版『DQⅢ』における最強の武器であるルビスの剣が手に入る。

Ⅳ(PS・DS) エッグラ&チキーラ

謎の洞くつの最深部で不毛な言い争いをしている男たち。規定のターン内に倒すたびにごほうびがもらえる(8回まで)。

エビルプリースト

最終形態

魔族の王に対して陰謀を仕掛けた、真の黒幕。デスピサロと同様、進化の秘法により戦闘中に進化をつづける。

Ⅷ 竜神王

竜神族の長。人間の姿も持つほか、「深紅」「深緑」「白銀」「黄金」「黒鉄」「聖なる」「永遠」の名を冠した7種類の巨竜に変身する。

『DQⅨ』には強敵がいっぱい!?

『DQⅨ』には、宝の地図の洞くつにいるボスをはじめ、エンディング後にのみ受けられるクエストで戦う敵や、特別な宝の地図の洞くつで待ち受ける大魔王といった、とてつもない強敵が数多くいる。なかでも、大魔王はもともとの強さが尋常ではないうえ、経験値を与えてレベルアップさせていくとますます強くなる、『DQⅨ』で最強の敵たちなのだ。

←『DQⅨ』に登場する「大魔王」とは、歴代『DQ』シリーズの最後の敵やその腹心の部下たちだ。

宝の地図の洞くつのボス

エンディング後にしか受けられないクエストで戦う敵

いにしえの魔神　ギャングアニマル　名をうばわれし王　フォロボシータ　アルマトラ

大魔王

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

機種●ファミリーコンピュータ　価格●8,500円(税別)　発売日●1990年2月11日

「天空三部作」の第1弾。シナリオが全5章のオムニバス形式で構成され、各章で冒険の仲間ひとりひとりの物語にスポットが当てられていく。AIによる戦闘、カジノ、ちいさなメダルといった、以降の『DQ』シリーズで定番となる要素がいくつも初登場している。

8つの光が導かれ集うとき、言い伝えは真実となる

はるか昔、禁断の術「進化の秘法」を己の身にほどこし、この世ならざる力を身につけた、地獄の帝王エスターク。
神に封じられたその恐るべき魔物が、いまよみがえろうとしていた。
帝王復活に備えて魔族は暗躍し、世界は破滅の色を帯びていく。
だが、希望の光は消えてはいなかった。
真面目な王宮戦士、おてんばな姫君と従者、世界一の武器屋を夢見る商人、父の仇を捜す姉妹——7人の男女が、運命に導かれて集う。
世界を救う力を持つという、天空人の血を引く勇者のもとへ……。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストIV』の思い出

『ドラゴンクエストIII』で、ひととおりのことを実現できたので、『IV』を作るときはどうしたらいいのかと、結構悩みましたね。ただ、『III』で仲間キャラクターとパーティを組むことができたわけですが、そんな仲間たちにもそれぞれの人生があるだろう、と考えて、そうした仲間たちの物語を描くオムニバス形式のストーリーにしたんです。登場したキャラクターそれぞれにファンができて、キャラクター主体のRPGの走りだったかもしれないですね。

ゲームシステムTOPICS

初登場 オムニバス形式

章仕立てで語られる壮大な物語

本作の物語は5つの章にわかれており、下記のように章ごとに主人公がちがう。第四章までは、勇者の仲間たちが主人公となり、それぞれの旅が描かれる。そして第五章では、プレイヤー自身である勇者の旅がはじまり、第一章から第四章の主人公たちを仲間にしながら冒険を進めていく。

●各章のタイトルと主人公

章	タイトル	主人公
第一章	王宮の戦士たち	ライアン
第二章	おてんば姫の冒険	アリーナ、ブライ、クリフト
第三章	武器屋トルネコ	トルネコ
第四章	モンバーバラの姉妹	マーニャ、ミネア
第五章	導かれし者たち	勇者

初登場 AI

仲間たちが自分自身で考えて戦う

第四章までの戦闘では、主人公全員のコマンドを入力して魔物と戦う。一方、第五章では、コマンドを入力するのは勇者ひとりだけで、仲間たちは事前に「さくせん」コマンドで選んでいた作戦に従って、AI(人工知能)で自分の行動を決める。AIは、戦った魔物の特徴を学習していき、仲間たちはしだいに的確な行動をとるようになるのだ。

←選べる作戦は「みんながんばれ」「ガンガンいこうぜ」など6種類で、全員が同じ作戦で行動する。

初登場 馬車

大人数での旅に欠かせない乗り物

冒険が進むと馬車が手に入り、最大10人ものパーティを組める。戦闘に参加するメンバーは、1～4人のあいだで自由に選ぶことができ、馬車の外を歩く。そのほかの仲間は馬車に乗って移動するが、戦闘中でも馬車の内外でメンバーの入れかえが可能で、馬車にいても経験値を得られる。

←洞くつに入るとき、馬車は外で待機する。入口が大きければ連れて入れる。

←↑馬車の外を歩くメンバーは、進行方向に向かって前後左右の順に並ぶ。

初登場 道具の入ったタンスとツボ

「しらべる」コマンドで調べられる

各地にあるタンスやツボは、なかを調べられるようになった。何も見つからない場合が多いものの、お金や道具が手に入ることもある。

←場所によっては、各種のたねやきのみなど珍しい道具を入手できる。

初登場 ちいさなメダル

集めるとごほうびを受け取れる

冒険の舞台となる世界には「ちいさなメダル」が100枚以上も散らばっており、宝箱、タンス、ツボのなかなどから見つけることができる。これを入手し、ちいさなメダルを集めているメダル王のところへ持っていくと、枚数に応じてきせきのつるぎなどの貴重な品々と交換してもらえるのだ。

←宝箱かのちいさなメダルは、ひっそりと地面に落ちている。

初登場 カジノ

コインを買ってゲームを楽しむ

エンドール城下町にはカジノがあり、コインを購入して以下の3つのゲームで遊べる。コインはお金にもどせないが、ゲームに勝って増やしていけば、豪華な景品と交換することが可能。

スロットマシーン

←まわしたリールが自動で止まり、絵柄がそろうとコインが払い出されるゲーム機。絵柄のパターンが異なる5つの台で遊べる。

ポーカー

←スライムや剣が描かれたトランプを使うゲーム。配られたカードを1回だけ交換し、ツーペア以上の役ができれば配当がもらえる。

モンスター格闘場

←モンスター同士の戦いを観戦できる格闘場。勝ち残る魔物を当てれば、賭けたコインがモンスターに応じた倍率で増える。

初登場 世界地図

世界全体の地形を画面で見られる

宝の地図という道具を使うと、世界地図が表示される。伝説の武器である天空のつるぎのありかがわかるほか、現在地も確認できるので便利。

←×印は天空のつるぎのありかを、矢印はパーティの現在地を示している。

そのほかのおもな初登場要素

●立て札

メッセージが書かれた立て札が各地にあり、「はなす」か「しらべる」コマンドで読める。裏から読んだ場合は、「しかし、こっちは裏側。書いてある文字が読めない」と表示されてしまう。

←立て札は、町や村のなかにかぎらず、フィールド上でもいくつか見かけられる。

●お祈りとお告げ

教会で行なえることに「おいのりをする」と「おつげをきく」が追加された。お祈りをすると冒険の書に記録でき、お告げを聞くとつぎのレベルアップまでに必要な経験値がわかる。

●主要なメンバー以外の仲間

本作には、各章の主人公以外にも、ホイミンやオーリンといった仲間が数多く登場。パーティに加わる期間は基本的にかぎられているものの、戦闘では主人公たちと一緒に戦ってくれる。

←レベルは「？」と表示されて上がらないが、十分に強く、呪文を唱えられる者もいる。

移植&リメイク作品

プレイステーション

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

価格●7,140円(税込) 発売日●2001年11月22日
※PS one Books版が2005年3月3日に3,675円(税込)、アルティメットヒッツ版が2006年7月20日に2,625円(税込)で発売

勇者の日常を描く序章と、ピサロとともに強大な敵に立ち向かう第六章を新たに収録。仲間と話したり本棚の本を読んだりできるようになり、物語をより深く楽しめる。ふくろ、べんりボタン、ヘルプ表示などの採用で遊びやすくなったほか、戦歴、モンスター図鑑、移民の町といったお楽しみも加わった。

←アリーナがカギを使わず扉を蹴破るシーンが挿入されるなど、各キャラクターの個性が色濃く表現されている。

←エンディング後の隠しダンジョンも新登場。奥ではエッググラ、チキーラと戦う。

ニンテンドーDS

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

価格●5,490円(税込) 発売日●2007年11月22日
※アルティメットヒッツ版が2010年3月4日に2,940円(税込)で発売

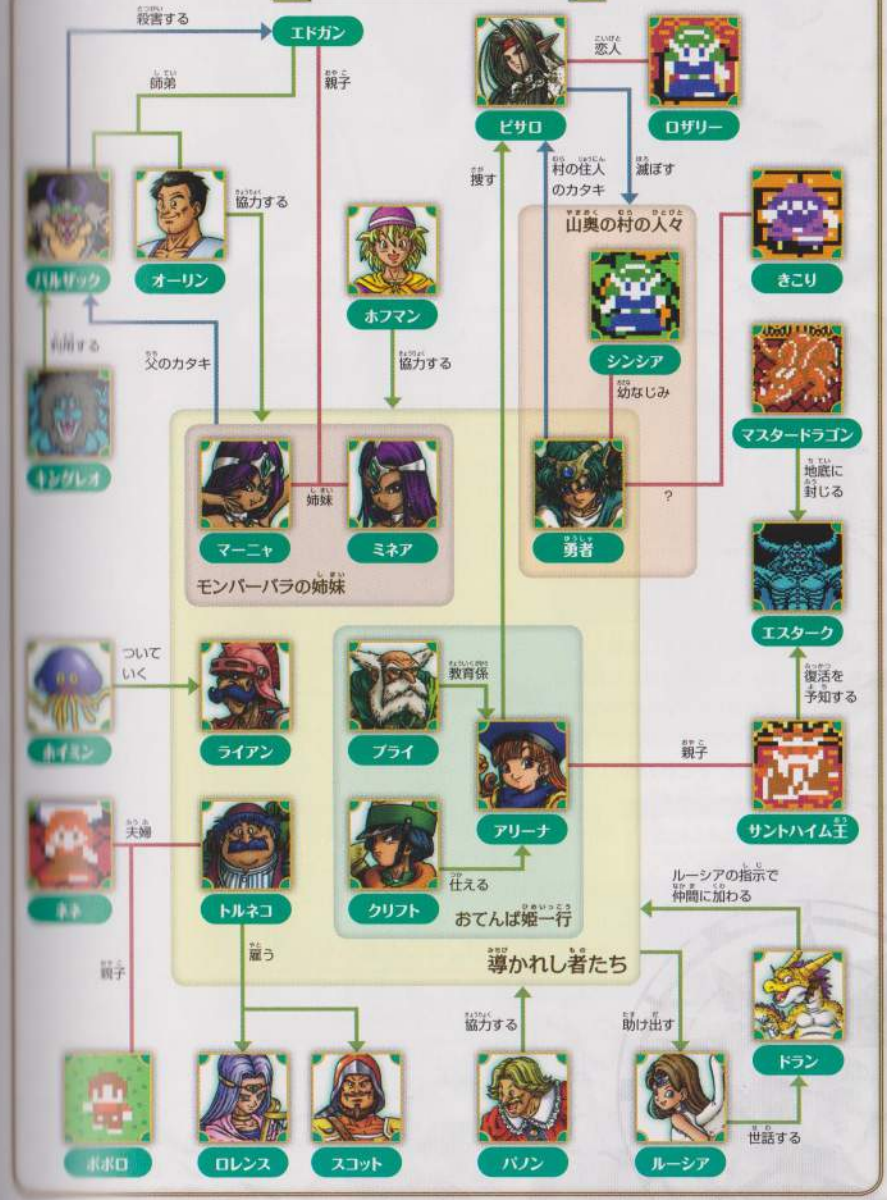
DSでのリメイク作品。内容はPS版がベースとなっているが、上下ふたつの画面で町やダンジョンが広々と映し出される。また、移民の町には、すれちがい通信で新しい住民がくるようになった。

←味方の顔のグラフィックや各種コマンドのアイコンによって、見た目の楽しさも大きく増している。

➡立体的に作られたマップは、PS版と同じようにL・Rボタンで回転可能。

キャラクター図鑑

『ドラゴンクエストIV』人物相関図

エドガン
殺害する
師弟
親子
バルザック
オーリン
協力する
利用する
キングレオ
父のカタキ
ホフマン
協力する
ピサロ
恋人
ロザリー
捜す
村の住人のカタキ
滅ぼす
山奥の村の人々
シンシア
幼なじみ
きこり
マスタードラゴン
地底に封じる
エスターク
復活を予知する
マーニャ
姉妹
ミネア
モンバーバラの姉妹
勇者
?
ホイミン
ついていく
ライアン
ブライ
教育係
アリーナ
親子
サントハイム王
ネネ
夫婦
トルネコ
クリフト
仕える
おてんば姫一行
導かれし者たち
ルーシアの指示で仲間に加わる
親子
雇う
協力する
助け出す
ドラン
ポポロ
ロレンス
スコット
パノン
ルーシア
世話する

天空人の血を引く者

勇者

人間と天女を両親に持つ、17歳の若者。復活が予言される地獄の帝王エスタークを倒す力を生まれながらに秘めており、山奥の村で魔物に見つからないように育てられた。村にいるシンシアとは、一緒に遊びながら育った幼なじみの間柄。

バトランドの王宮戦士

ライアン

バトランドの王宮に仕えている戦士。正義感が強く、どんなに強大な敵にも果敢に立ち向かう。姿を消したイムルの村の子どもたちを捜しに出たのをきっかけに、地獄の帝王の存在を知り、どこかの地にいるという勇者を守る決意を固める。

思い出のセリフ

「ええい! きさまらごときに、このライアンを抑えられるものか!」
――キングレオ城の兵士たちと戦いながら

ライアンを慕う魔物

ホイミン

人間になることを夢見ているホイミスライム。イムルの村の近くにある古井戸の底でライアンと出会い、人間の仲間にしてもらうのが夢への近道だと考えて彼についていく。ホイミの呪文が得意で、攻撃が得意なライアンとは相性抜群。

思い出のセリフ

「僕、ホイミン。いまはホイミスライムだけど、人間になるのが夢なんだ」
――古井戸の底でライアンと出会って

サントハイムのお姫様

アリーナ

サントハイム王国の姫。亡くなった母とは対照的に、おてんばで武術に長け、外の世界で力試しをしたいと考えていた。ある日、寝室の壁を蹴破って城を飛び出し、あとを追ってきたブライとクリフトを連れて、各地をめぐる冒険に出る。

思い出のセリフ

「心配しなくてよかったのに。
バデキアのたねは
私たちが見つけて、
クリフトを助けてみせるわ!」
――バデキアの洞くつでブライを見かけて

姫の教育係

ブライ

サントハイム王家に仕える老魔法使い。アリーナがまだ小さいころから彼女の教育係を務め、おてんばぶりを口うるさく注意しながらも、その成長を温かく見守ってきた。アリーナが城を飛び出してからは、彼女のお目付役として旅に同行する。

思い出のセリフ

「姫! おひとりで旅に出るなどとんでもない!
どうしてもと言うなら、
このじいめもついてゆきますぞ!」
――城を抜け出したアリーナを追って

姫に想いを寄せる神官

クリフト

サントハイム王国の神官。姫であるアリーナを人知れず慕っている。ひとりで城を出た彼女の身を案じ、あとを追いかけ一緒に冒険をすることに。旅先では病に倒れ、逆にアリーナたちに助けられる一幕もあるが、彼女を守ろうとする気持ちは誰よりも強い。

思い出のセリフ

「姫にもしものことがあっては、
このクリフト…………。
いや、王様が
どんなになげかれることかっ!」
――旅に出ようとするアリーナを心配して

世界一を目指す商人
トルネコ

思い出のセリフ

「汚い文字だな……。
こいつをすらすら読めるのは、
わしぐらいのもんだ。へへん！」
——旅の途中で預かった手紙を読んで

妻のネネ、息子のポポロとともにレイクナバの町に住んでいる武器商人。町の武器屋で働いていたが、自分の店を持って世界一の武器屋になるという夢をかなえるため、家族を残して旅に出た。武器以外にもさまざまな道具に精通している。

大人気の踊り子
マーニャ

コーミズ村出身の踊り子。妹のミネアと一緒に、父エドガンのカタキであるバルザックを討つ旅に出た。モンバーバラの町の劇場では、その容姿と華麗な舞いが人気を集め、毎晩客席を沸かせている。明るく情熱的な性格で、ギャンブルが好き。

思い出のセリフ

「今日もあんまりいい男はいなかったわ」
——モンバーバラの劇場で踊り終えて

「話しかけないで！ 気が散るでしょ！」
——スロットマシーンをプレイしながら

物静かな占い師
ミネア

思い出のセリフ

「んもう！ 私が占いでかせいでも
全部カジノにつぎこんで。
私たち、もう一文なしよ」
——カジノのゲームに熱中する姉に[illegible]

姉のマーニャとふたりで旅をつづける占い師。奔放な姉とはちがっていつも落ち着いており、水晶やタロットカードを用いて未来を正確に言い当てることで評判が高い。その予言はやがて、邪悪な者を倒す使命を背負って生まれた8人をも導いていく。

呪文を覚えた詩人
ロレンス

思い出のセリフ

「私は修行を積み、
魔法も使えるようになりました」
——トルネコに雇ってもらおうとして

修行を積んで、ホイミ、ギラ、ラリホーを使えるようになった旅の詩人。エンドール城下町の宿屋に泊まりながら、冒険者が自分を雇いにくるのを待っている。呪文を唱えられないトルネコにとっては心強い味方となるが、賃金は少々高め。

城下町を守る兵士
スコット

武器を手に、エンドール城下町を警備している兵士。女神像の洞くつに眠るとウワサされる宝に興味を持っており、そこへ向かうトルネコに自分を用心棒として雇わないかと持ちかける。ただし、イヌが苦手で、イヌを連れている者には協力しない。

思い出のセリフ

「しかし、オレはイヌが嫌いなのだ。
返してくることだな」
——トルネコが連れているトーマスを見て

師のカタキを追う弟子
オーリン

思い出のセリフ

「ど、どうやら私はもう、おとも
できそうにありません。ご無念で
しょうが、ひとまずこの国を出て、
お力を蓄えられますように」
——脱獄時に兵からマーニャたちを守って

錬金術師エドガンの弟子。もうひとりの弟子バルザックに師を殺され、それを止めようとしたさいに、自身も深い傷を負った。復讐を胸に身をひそめていた洞くつで、師の娘であるマーニャとミネアに再会。彼女たちのカタキ討ちの旅に加わる。

信じる心を失った男
ホフマン

砂漠の宿屋の息子。世界で一番大切な宝物が眠る洞くつに人ローエルと挑むが、彼に化けた魔物に襲われて裏切られたと思いこみ、誰も信じられなくなった。勇者たちと出会い、信じる心の大切さに気づく。

思い出のセリフ
「信じる心……。そうか! 一番大切な宝物って、人同士が信じ合うことなんだね!」
──勇者たちが持ち帰った宝石を見て

劇場の新たな人気者
パノン

マーニャとミネアがモンバーバラの町を去ったあとに、劇場でお笑いのショーをしていた旅芸人。「スタンシアラ王を笑わせて、天空のかぶとを入手したい」という勇者たちに協力する。

思い出のセリフ
「じつは、折り入ってお話があるんですよ。ちょっと私の服のすそを持ってくれますか? そうです。ではいきますよ。おはなしっ!」
──劇場のステージに上がった勇者たちに

翼を折られた天女
ルーシア

天空城で竜の子どもたちの世話をする天女。世界樹の葉を摘むために地上へ降りたが、魔物の群れに襲われ、翼を折られた。天空の武具を集める勇者に、天空城まで送り届けてもらう。

思い出のセリフ
「私にはわかります。天空のつるぎは、この樹のどこかに眠っているようです」
──世界樹で勇者たちに助けられたときに

吹雪を吐くドラゴン
ドラン

ルーシアが幼いころから世話をしている、竜の子ども。彼女と同じ年に生まれたが、竜は成長がとても速く、すでに大人と同等の能力を持つ。「グオーン」という鳴き声が特徴。

バトランド城・城下町のキャラクター

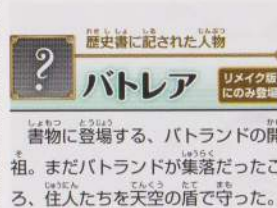
バトランドの人々を守る王様
バトランド王

ライアンが仕える国バトランドの王。王宮の戦士を招集し、消えた子どもたちの調査を命じる。

夫の帰りを待ちつづける妻
フレア

バトランド城下町に住む女性。旅に出たままもどってこない夫の帰りを、何年も待ちつづけている。

記憶を失った男
アレクス

フレアの夫。魔物に襲われて記憶を失い、心が子どもにもどってしまった。パンを盗んで投獄されている。

歴史書に記された人物
バトレア

書物に登場する、バトランドの開祖。まだバトランドが集落だったころ、住人たちを天空の盾で守った。

イムルの村のキャラクター

遊び盛りの男の子
ププル

イムルの村にある宿屋の息子。近くの森で見つけた靴で遊んでいるうち、母親の目の前から姿を消した。

サントハイム城のキャラクター

サントハイム国を治める国王
サントハイム王

娘のアリーナのおてんばぶりに心配が尽きない王様。未来を予知する力を、先祖代々受け継いでいる。

物知りなおじいさん
ゴン

サントハイム城の裏庭の小部屋に住む老人。悪夢にひどくうなされている様子の王のことを気にかける。

サントハイム城のキャラクター

物知りなネコ
ミー

[illegible]にいるネコ。王の不思議な力のことを知っており、友だちのスライムを通じて勇者たちに教える。

サランの町のキャラクター

歌声がキレイな男
マローニ

歌声を町に響かせている詩人。のどを痛めたときにエルフの薬を飲んで以来、声が美しくなった。

テンペの村のキャラクター

村で生まれ育った女の子
ニーナ

村長の娘。道具屋の息子と婚約していたが、北の森の魔物に捧げる生け贄にみずからなろうとする。

フレノールの町のキャラクター

ニセモノのお姫様
メイ

旅芸人の女の子。アリーナ姫のフリをしていたために本物の姫とまちがわれ、人さらいに連れ去られた。

ニセモノの魔法使い
ブライ（※1）

メイの仲間の老人。ふだんはメイを名前で呼んでいるが、人前では正体がバレないように「姫」と呼ぶ。

ニセモノの神官
クリフト（※1）

メイの仲間の男。メイを連れ去ろうとする人さらいと戦って敗れ、アリーナたちに助けを求める。

フレノールの町のキャラクター

手紙をくわえてきたイヌ
コロ

フレノールの町に住む男の子が飼っているイヌ。メイを連れ去った人さらいの手紙を発見する。

エンドール城・城下町のキャラクター

武術大会を開いている国王
エンドール王

大国エンドールの王様。ふとした思いつきで、武術大会の優勝者と娘のモニカの結婚を許す告知をした。

ポンモールの王子を想うお姫様
モニカ

エンドールの姫。武術大会の優勝者と結婚するのがイヤで、女性のアリーナに優勝してほしいと頼む。

エンドール城・城下町のキャラクター

店を売りたがっている老人
メトロ（※1）

エンドール城下町に大きなお店を持つ人物。店を売り、そのお金で娘と暮らしたいと考えている。

武術大会の参加者②
ラゴス

飛び道具の使い手。モニカ姫に恋して武術大会に出たが、アリーナに敗れ、新しい恋を探すことに。

武術大会の参加者④
サイモン

よろいを身にまとった剣士。武術大会でアリーナと戦い、彼女のことを魔物よりも恐ろしいと感じた。

武術大会の参加者①
ミスター ハン

素手で戦う武闘家。武術大会でアリーナに負けたのをきっかけに、世界をめぐる修行の旅に出る。

武術大会の参加者③
ビビアン

呪文を得意とするバニー。じつは男で、モニカのようなお姫様ではなくステキな王子様が好み。

武術大会の参加者⑤
ベロリンマン

4体に分身して戦う、ベロの大きな魔物。相手に幻を見せつつ、火の玉を吐き出して攻撃を仕掛ける。

※1……PS版で名前がつけられている

レイクナバの町のキャラクター

夫の旅を支える良き妻
ネネ

トルネコの妻。毎朝寝坊する夫を起こし、お弁当を渡して見送る。店を持ち、夫婦そろって商売上手。

父の帰りを待つ男の子
ポポロ（※2）

トルネコの息子。大人になったら父のようにお金をかせぎ、両親にラクをさせたいと思っている。

息子の無事を願うおじいさん
トム

足腰の弱い老人。行方不明の息子の帰りを祈るため、教会まで背中を押していってくれとトルネコに頼む。

町を飛び出した道楽者
トムの息子

トムが帰りを待っている息子。盗みを働いて、ボンモール城の牢獄に捕らえられてしまっている。

レイクナバの町のキャラクター

キツネ狩りが得意なイヌ
トーマス

トムの息子が大切に飼っていた猟犬。オリに入れられているのは、飼い主の言うことしか聞かないため。

レイクナバ出身の魔法使い
マドルエ　リメイク版にのみ登場

サントハイム王家に仕え、王の命で魔法の杖を探す旅をした人物。マドリアという名の子孫がいる。

ボンモール北の村のキャラクター

旅の建築家
ドン ガアデ

橋を直すために、ボンモール王に呼ばれた建築家。道中で立ち寄った村の娘と婚約し、村に住みつく。

ボンモール城のキャラクター

エンドールへの侵攻をたくらむ国王
ボンモール王

エンドールの北に位置する国ボンモールの王様。豊かなエンドールを武力で手に入れたいと考えている。

ボンモール城のキャラクター

エンドールの姫に恋する王子様
リック

ボンモールの王子。城を訪れたトルネコを旅の商人と見込み、恋人のモニカ姫に宛てた手紙を託す。

モンバーバラの町のキャラクター

酒場で人気の踊り子
リンダ

酒場で働く娘。キングレオ城の宴に呼ばれたが、身の危険を感じて町に残り、神父にかくまってもらう。

リンダをかくまう神父
クロービス（※1）

宿屋の奥にリンダをかくまっている神父。リンダとふたりでモンバーバラの町を抜け出す。

コーミズ村のキャラクター

ミネアが拾ってきたイヌ
ペスタ

ミネアが父を亡くしたころに拾ったイヌ。当時は子イヌだったが、現在はかなり大きく成長している。

コーミズ村に住んでいた錬金術師
エドガン

マーニャとミネアの父。研究中に進化の秘法を発見するも、それを欲する弟子のバルザックに殺された。

※2……PS版とDS版で名前がつけられている

ハバリアの町のキャラクター

父に会いにきた子ども
ピピン

小さな男の子。鉱山で働く父に会うため、姉とふたりで連絡船に乗ってハバリアの町を訪れた。

弟を連れている女の子
ルナ(※2)

ピピンの姉。鉱山で働いていた父の死を知り、弟にどう伝えていいのかわからずに泣いている。

バーで一番人気の娘
ジル

町の酒場で働く女の子。店の[illegible]らとても人気があり、毎晩の[illegible]客と一緒に飲んで踊っている。

バーに通う男
パグル(※1)

ジルを目当てに、毎晩酒場を[illegible]ている客。結婚してほしいと[illegible]告白するが、断られてしまう。

アッテムトの町のキャラクター

沼に沈む鉱夫
ピピンとルナの父

毒の沼地に横たわる鉱夫。早く帰ってきてほしいという娘の想いが書かれた手紙をにぎりしめている。

墓で眠る女性
ヘレン

アッテムトの町に住んでいる詩人の妻。鉱山からあふれるガスが原因で亡くなってしまった。

キングレオ城のキャラクター

キングレオの新しい王
バルザック

エドガンの弟子のひとり。師を殺したあと、悪魔に魂を売って強力な呪文を身につけ、王となった。

山奥の村のキャラクター

勇者の育ての親
勇者の両親

釣りが日課の父と、お弁当の[illegible]を欠かさない母。ふたりで力を[illegible]せて、実の子ではない勇者を育[illegible]

山奥の村のキャラクター

勇者の幼なじみ
シンシア

山奥の村で暮らす少女。いつも一緒に遊んできた勇者のことを、何よりも大切に想っている。デスピサロ率いる魔物たちに村が襲われたさい、モシャスを唱えて勇者の姿になり、身がわりとなって勇者の命を守った。

> **思い出のセリフ**
> 「あなたにもしものことがあったら私……。とにかく隠れて！ 私もすぐに行くわっ!」
> ――魔物から勇者を守ろうとして

きこりの家のキャラクター

山奥で暮らす男
きこり

口は悪いが親切な人物。山[illegible]屋で一緒に住んでいた息子を[illegible]失い、いまはイヌと暮らしてい[illegible]

※1……PS版で名前がつけられている　※2……PS版とDS版で名前がつけられている

[illegible]城・城下町のキャラクター

[illegible]に願いを託す国王
ブランカ王

[illegible]地方を治める王様。旅人[illegible]の帝王の復活を阻止する[illegible]切に願っている。

魔物を倒す旅をしている戦士
ハスター(※1)

ブランカ城を旅立った4人パーティのリーダー。パデキアの洞くつでは、アリーナや別の仲間と探検する。

世界を守ろうとする僧侶
プレヤ(※1)

ハスターの仲間の僧侶。勇者が殺されたというウワサを聞き、かわりに世界を救いたいと考えている。

紅一点のバニーガール
遊び人の女

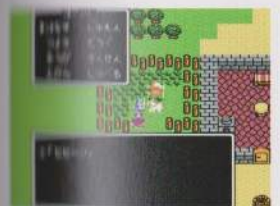
ハスターのパーティにいる遊び人の女性。仲間たちを信頼しているためか、恐いものは何もないらしい。

お金のために世界をめぐる商人
ゼニー(※1)

ハスターの仲間の商人。ハスターのパーティに加わったのは、各地で商売をしてお金をかせぐため。

[illegible]の[illegible]のキャラクター

ホフマンの愛馬
パトリシア

[illegible]引く白馬。ホフマンが東の[illegible]探索した日、血まみれにな[illegible]せて宿屋へもどった。

アネイルの町のキャラクター

何年も前に町を救った英雄
リバスト

アネイルの町を魔物の群れから守った戦士。天空のよろいをまとって戦い、最後の魔物と相討ちになった。

ミントスの町のキャラクター

町で講義をしている商売の神様
ヒルタン

若いころに集めた宝を元手に、商売で成功した老人。宝の地図の謎を解こうと、人が集まる宿を開いた。

[illegible]の国のキャラクター

みずから畑で働く国王
ソレッタ王

[illegible]国ソレッタの国王。5年[illegible]で特産品のパデキアが全[illegible]、畑に出て働いている。

スタンシアラ城のキャラクター

笑顔のあふれる国を目指す国王
スタンシアラ王

笑いで国を明るくするため、自分を笑わせろというおふれを出した王様。天空のかぶとを所有している。

メダル王の城のキャラクター

世界中のメダルを集めている王様
メダル王

ちいさなメダルを熱心に集めている王。メダル以外のことには興味がなく、妻のメダリアに逃げられた。

ガーデンブルグ城のキャラクター

外との関わりを絶って国を守る女王

ガーデンブルグ女王

女だけが住む国を治める女王。バトランドの国から先祖がゆずり受けた天空の盾を、厳重に保管している。

城の宝を狙う盗賊

バコタ

ガーデンブルグ城に忍びこみ、ブロンズの十字架を盗んだ盗賊。城の南にある洞くつに逃げこんだ。

ロザリーヒルの村のキャラクター

ルビーの涙を流すエルフ

ロザリー

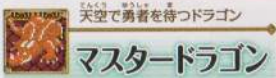
流した涙がキレイなルビーに
エルフの女性。人間に狙われてい
ところを魔族のピサロに助けられ

ゴットサイドの町のキャラクター

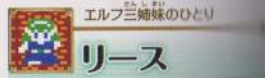
神の声を聞く者

予言者

「地獄の帝王がよみがえり、それを勇者が倒す」という予言を語る人物。予言は世界中に伝わっている。

天空城のキャラクター

天空で勇者を待つドラゴン

マスタードラゴン

天空城から世界を見守っている竜の神。かつて地獄の帝王エスタークを、地底の奥深くに封じこめた。

エルフ三姉妹のひとり

リース

天空城の一室で姉のニース、
スと一緒に踊るエルフ。さえずり
みつを持って地上に降りていた。

物語上の重要キャラクター

ロザリーを助けた魔族

ピサロ

魔族の王。人間に襲われていたエルフを助けてロザリーと名づけ、ロザリーヒルの村に建てた塔に保護した。愛するロザリーを守るため、デスピサロと名乗り、進化の秘法を使って人間の世界を滅ぼそうとする。

思い出のセリフ

「では皆の者、引き上げじゃあ!!」
――山奥の村を滅ぼ

「許さんぞ！ 人間どもめ！ たとえ私がどうなろうとも、ひとり残らず根絶やしにしてくれん!!」
――ロザリーが息絶えた

移民の町（DS版）に登場するおもなキャラクター

旅の尼

モンバーバラの町の教会からきた尼。人の役に立ちたいと願い、故郷を出て旅をしていた。

ビル

自分の店にハッピー屋と名づけた商人。ドラゴンの角という塔でガイドをした経験がある。

ロッコ

ホフマンに誘われ、引っ越してきた男。畑で見つけた指輪を妻のナナにプレゼントする。

ナナ

夫のロッコとともにコナンベリーの町から引っ越してきた新婚の妻。ぱふぱふが得意。

マディ

ハバリアの町からやってきた、赤い服のおばさん。宿屋のカウンターを担当している。

ふうらいぼう

元盗賊の男。王冠を盗んだり、838861枚のコインをわずかなお金で買ったりした。

ガライ

バトランド城下町からきた吟遊詩人。ふうらいぼうと一緒にあてもなく旅をしていた。

ポピー

散歩をするのが大好きなイヌ。地面に落ちているちいさなメダルを見つけることもある。

ジノリ

ロザリーヒルの村からきた、巡礼の旅をしていたというホビット。教会の神父を務める。

ドン・モハメ

かつてマーリブ城で隠居していた老人。温泉めぐりが趣味で、よくアネイルの町を訪れる。

ソクラス

エンドール出身の哲学者。宝を手に入れた海賊の心理が気になり、洞くつで海賊の宝を探す。

カーラ

ソクラスの妻。滝の流れる洞くつの入口付近で、夫がもどってくるのをひとり待っていた。

ベホイミン

食い逃げの罪でイムルに投獄された、酒好きのベホイミスライム。ホイミンとは友だち同士。

ジョンソン

フレノールの町からやってきた男。防具屋を開き、よろいや盾などを販売する。

デイジー

ガーデンブルグ城出身の女の子。城での生活が退屈でイヤになり、ひとりで抜け出してきた。

オロジス

発掘のために町を訪れた、スタンシアラの考古学者。幻の都マーリブについて調べている。

エド

言葉をしゃべるウマ。もとはマーリブ王国に仕える人間だったが、呪いで馬の姿にされた。

王さま

ハバリアの町で酒を飲んでいた男。10年前に王になる決意をするも、王にはなれなかった。

ハンビル

かつてマーリブ王国の軍を率いていたという将軍で、レオンの側近。特技はジャグリング。

ゆきのふ

アッテムトの町からきた老人。レースの結果や天気を当てることができるらしい。

ポルタ

モンバーバラの町に住んでいた兵士。子どものころからタルを壊して身体を鍛えてきた。

クインローザ

エッグラとチキーラが飾っている絵に勝手に入りこんでいた人物。G・ピサロとも名乗る。

レオン

伝説の都マーリブの王。ツボに封じられた魔物の呪いにより、カエルの姿にされていた。

マーリブ王妃

魔物が起こした砂嵐で命を落としたマーリブの王妃。王から贈られた星降るうでわが宝物。

アンナ

メイドのコスプレをした歌姫。「もしかしてラブソング探してる？」と尋ねてくる。

冒険の世界地図

第四章までは章ごとに異なる地域が舞台となり、第五章では世界全体を旅していく。中央にあるゴットサイド地方の島は、空から降り立つとフィールドが拡大して表示される。

1 バトランド城・城下町
2 イムルへの洞くつ
3 イムルの村
4 古井戸の底
5 湖の塔
6 サントハイム城
7 サランの町
8 テンペの村
9 フレノールの町
10 フレノール南の洞くつ
11 砂漠のバザー
12 さえずりの塔
13 エンドールへの旅の扉
14 エンドールの旅の扉
15 エンドール城・城下町
16 レイクナバの町
17 レイクナバ北の洞くつ
18 ボンモール北の村
19 ボンモール城・城下町
20 ブランカへの洞くつ
21 女神像の洞くつ
22 モンバーバラの町
23 コーミズ村
24 コーミズ西の洞くつ
25 キングレオ城
26 ハバリアの町
27 岬のお告げ所
28 アッテムトの町
29 アッテムト鉱山
30 山奥の村
31 きこりの家
32 ブランカ城・城下町
33 砂漠の宿屋
34 裏切りの洞くつ
35 アネイルの町
36 コナンベリーの町
37 大灯台
38 ミントスの町
39 ミントス東の旅の扉
40 ソレッタの国
41 パデキアの洞くつ
42 島の老人の家
43 海辺の村
44 スタンシアラ城・城下町
45 ガーデンブルグ城
46 ガーデンブルグ南の洞くつ
47 メダル王の城
48 海鳴りのほこら
49 滝の流れる洞くつ
50 ロザリーヒルの村
51 王家の墓
52 リバーサイド北西の旅の扉
53 リバーサイドの村
54 魔神像
55 魔神像南の旅の扉
56 デスパレス
57 エスターク神殿
58 エルフの里
59 世界樹
60 ゴットサイド地方(→P.146)
61 移民の町(※1)

※1……リメイク版にのみ登場

ゴットサイド地方

- 62 ゴットサイドの町
- 63 つの笛のほこら
- 64 天空への塔
- 65 闇の洞くつ
- 66 謎のダンジョン(※1)

※1……リメイク版にのみ登場

闇の世界

- 67 架け橋の塔
- 68 希望のほこら
- 69 結界のほこら(南東)
- 70 結界のほこら(南西)
- 71 結界のほこら(北西)
- 72 結界のほこら(北東)
- 73 デスキャッスル
- 74 デスマウンテン

冒険の旅路

第一章スタート！

↓

ライアンが仕える王国

バトランド城・城下町

▶バトランド王から消えた子どもたちの調査を命じられる

↓

バトランドとイムルを結ぶトンネル

イムルへの洞くつ

↓

子どもたちの学校がある村

イムルの村

▶記憶を失ったアレクスを見つける

↓

バトランド城下町

▶アレクスを捜していたフレアを連れて、イムルの村へ向かう

↓

イムルの村

▶記憶を取りもどしたアレクスから古井戸の話を聞く

↓

子どもたちの秘密の遊び場

古井戸の底

▶空飛ぶくつを入手する
▶ホイミンが仲間に加わる

↓

湖の小島にそびえる塔

湖の塔

▶空飛ぶくつで塔を訪れ、ピサロのてさきと戦ったあと、捕らわれていた子どもたちを助け出す

↓

イムルの村

▶子どもたちを送り届ける

↓

バトランド城

▶バトランド王に調査報告をしたあと、勇者を捜す旅に出る

↓

第一章・完

第二章スタート！

↓

アリーナ姫が暮らす城

サントハイム城

▶壁を蹴破って力試しの旅に出る
▶城を出たところでブライとクリフトが仲間に加わる

↓

サントハイムの城下町

サランの町

↓

魔物が支配する呪われし村

テンペの村

▶生け贄になろうとするニーナを助けるべく、彼女になりすましてカメレオンマンと戦う

↓

次ページへ

前ページより

↓

かつて黄金のうでわがあった町

フレノールの町

▶宿屋でメイがさらわれるのを目撃したあと、イヌのコロが見つけた人さらいの手紙の内容を知る

↓

黄金のうでわが封じられた洞くつ

フレノール南の洞くつ

▶黄金のうでわを入手する

↓

フレノールの町

▶人さらいに黄金のうでわを渡してメイを助けたあと、メイからお礼にとうぞくのカギをもらう

↓

砂漠のオアシスで開かれた市場

砂漠のバザー

▶サントハイムの兵士から「王が大変なことになってしまった」という話を聞く

↓

サントハイム城

▶サントハイム王の声が出なくなったことを知る

▶ゴンから「マローニがのどを痛めたことがある」と教えてもらう

↓

サランの町

▶マローニから「美しい声をしているのは、砂漠のバザーで見かけたさえずりのみつを飲んだから」という話を聞く

↓

砂漠のバザー

▶道具屋の主人から「西の塔でさえずりのみつが手に入るかもしれない」と教えてもらう

↓

エルフたちが舞い降りる場所

さえずりの塔

▶さえずりのみつを入手する

↓

サントハイム城

▶さえずりのみつを飲んで声が出るようになったサントハイム王から旅の許可を得る

↓

エンドールへ通じる施設

エンドールへの旅の扉

↓

サントハイムへ通じる施設

エンドールの旅の扉

↓

カジノがある世界最大の都市

エンドール城・城下町

▶エンドール王とモニカ姫から「武術大会で優勝してほしい」と頼まれる

↓

エンドール城に隣接した闘技場

コロシアム

▶武術大会の決勝戦で対戦相手のデスピサロがいなくなり、優勝する

↓

エンドール城下町

▶サントハイムの兵士から「急いで城へもどってほしい」と言われる

↓

サントハイム城

▶城の人々がいなくなっているのを見て、原因を探る旅に出る

↓

第二章・完

第三章スタート！

↓

トルネコが家族と暮らしている町

レイクナバの町

▶村の武器屋で店番をする

▶武器屋の主人から鉄のきんこの話を聞く

↓

鉄のきんこが隠されたダンジョン

レイクナバ北の洞くつ

▶鉄のきんこを入手する

↓

[illegible]に出現した幻の村落

ボンモール北の村

▶一泊し、原っぱで目が覚める

エンドールへの侵攻をたくらむ国

ボンモール城・城下町

▶トムの息子にキメラのつばさを渡し、牢獄から逃がす

↓

レイクナバの町

▶トムの息子からイヌのトーマスを借りる

↓

ボンモール北の村

▶トーマスの力を借りて村人たちの正体を暴く

▶村にいたドン ガアデが橋を直すためにボンモール城へ向かう

↓

ボンモール城・城下町

▶夜に武器屋の裏でリック王子から手紙を預かる

↓

エンドール城

▶モニカ姫に手紙を届け、ボンモール王の侵攻計画を知ったエンドール王から手紙を預かる

↓

ボンモール城

▶ボンモール王に手紙を届けると、リック王子とモニカ姫の恋を知ったボンモール王がエンドールへの侵攻計画を中止する

↓

エンドール城・城下町

▶エンドール王から城下町に店を出す許可を得る

▶ロレンスとスコットを雇う

↓

工事が中断したままのトンネル

ブランカへの洞くつ

▶「お金があれば洞くつの工事を再開できる」という話を聞く

↓

銀の女神像が眠る洞くつ

女神像の洞くつ

▶銀の女神像を入手する

↓

エンドール城・城下町

▶銀の女神像を売るなどしてかせいだお金で店を買い、家族を呼ぶ

▶エンドール王から注文を受けた品を城に届けてお金をかせぐ

↓

ブランカへの洞くつ

▶老人に洞くつの工事資金を渡す

↓

エンドール城下町

▶ネネにすすめられてカジノへ行ったのち、洞くつの開通の知らせを受ける

↓

ブランカへの洞くつ

▶開通した洞くつを抜け、天空のつるぎを探す旅に出る

↓

第三章・完

第四章スタート！

↓

歌と踊りの町

モンバーバラの町

▶劇場で踊るかたわら、父のカタキであるバルザックを捜す

↓

マーニャとミネアの故郷

コーミズ村

▶「オーリンが西の洞くつに身をひそめている」と教えてもらう

↓

上下に動くリフトで進む洞くつ

コーミズ西の洞くつ

▶オーリンが仲間に加わる
▶せいじゃくの玉を入手する

↓

厳重に警備されたあやしい城

キングレオ城

▶城内のどこかに隠されているという玉座や、臆病な大臣に関する情報を集める

↓

連絡船が出る港町

ハバリアの町

▶「キングレオ城の新しい王の名がバルザック」というウワサを耳にする

↓

神のお告げがくだるほこら

岬のお告げ所

▶バルザックに関するお告げを聞く

↓

ガスで壊滅した鉱山の町

アッテムトの町

▶「鉱山の奥に火薬が残っている」という話を聞く

↓

魔物とガスがあふれ出す坑道

アッテムト鉱山

▶火薬ツボを入手する

↓

キングレオ城

▶火薬ツボの音で驚いた大臣の[illegible]とをつけて玉座を発見する
▶せいじゃくの玉で呪文を[illegible]がらバルザックと戦ったあ[illegible]キングレオに敗れて投獄され[illegible]
▶脱獄する途中で、オーリンか[illegible]国を出るように言われる

↓

ハバリアの町

▶連絡船に乗り、エンドール[illegible]かう

↓

第四章・完

第五章スタート！

↓

[illegible]った村

山奥の村

▶[illegible]ピサロ率いる魔物たちに村を[illegible]される

↓

[illegible]と住む小屋

[illegible]こりの家

▶「[illegible]りたところに城がある」と[illegible]てもらう

↓

[illegible]きこりの伝説が伝わる城

[illegible]ランカ城・城下町

▶[illegible]した洞くつの話を聞く

↓

[illegible]ランカへの洞くつ

↓

[illegible]ンドール城下町

▶[illegible]に占いをしてもらったあ[illegible]を捜していたマーニャ[illegible]が仲間に加わる

↓

大砂漠の北端で営業している宿

砂漠の宿屋

▶ホフマンから「友人と東の洞くつに挑んだときに、その友人に襲われた」という話を聞く

↓

心が試される試練の迷宮

裏切りの洞くつ

▶マーニャとミネアに化けたうらぎりこぞうと戦ったあと、しんじる心を入手する

↓

砂漠の宿屋

▶しんじる心を見たホフマンが仲間に加わり、彼の馬車を入手する

↓

観光客でにぎわう温泉地

アネイルの町

▶リバストの亡霊から天空のよろいについて教えてもらう

↓

大規模な造船所がある港町

コナンベリーの町

▶邪悪な光を出す灯台の話を聞く

↓

聖なる炎で船を守っていた灯台

大灯台

▶トルネコに頼まれ、とうだいタイガーと戦ったあと、入手した聖なる種火を使って灯台に炎を灯す

↓

コナンベリーの町

▶トルネコが仲間に加わり、彼の船を入手する

↓

商売の神様が作り上げた町

ミントスの町

▶ヒルタンの試験を受けて、宝の地図をもらう
▶病に倒れたクリフトを助けるために、ブライが仲間に加わる

↓

次ページへ

前ページより

ふたつの旅の扉があるほこら

ミントス東の旅の扉

パデキアを生産していた国

ソレッタの国

▶パデキアのたねの話を聞く

パデキアのたねの保管場所

パデキアの洞くつ

▶パデキアのたねを入手する

ソレッタの国

▶パデキアのたねを畑に植えて、パデキアのねっこを入手する

ミントスの町

▶パデキアのねっこでクリフトの病を治したあと、アリーナとクリフトが仲間に加わる

▶ホフマンがヒルタンに弟子入りする

キングレオ城

▶城の前にいるホイミンから「ライアンを助けてほしい」と頼まれる

ハバリアの町

▶「錬金術師なら簡単にまほうのカギを作れる」というウワサを耳にする

コーミズ村

▶「西の洞くつにエドガンの秘密の研究所がある」と教えてもらう

コーミズ西の洞くつ

▶エドガンの秘密の研究所でまほうのカギを入手する

キングレオ城

▶キングレオと戦ったあと、ライアンが仲間に加わる

老人とイエティが住む孤島の小屋

島の老人の家

▶「周辺の大陸にかつて地獄の帝王の城があった」という話を聞く

海賊の末裔が生活する漁村

海辺の村

▶かわきの石を入手する

サントハイム城

▶バルザックと戦ったあと、あやかしの笛とマグマの杖を入手する

天空城の伝説が残る水の都

スタンシアラ城・城下町

▶「王を笑わせると望みのほうびがもらえる」という話を聞く

モンバーバラの町

▶パノンを連れてスタンシアラ城へ向かう

スタンシアラ城

▶パノンがスタンシアラ王を説得したあと、天空のかぶとをもらう

イムルの村

▶ピサロとロザリーが会う夢を見る

バトランド城

▶天空の盾の話を聞く

ガーデンブルグへ通じる道

▶マグマの杖を使って岩山を溶かす

女性だけが暮らす山奥の城

ガーデンブルグ城

▶ブロンズの十字架を盗んだ疑いをかけられ、人質を預ける

複雑に入り組んだ洞くつ

ガーデンブルグ南の洞くつ

▶とうぞくバコタと戦い、疑いを晴らす

ガーデンブルグ城

▶ガーデンブルグ女王からさいごのカギをもらったあと、人質を牢獄から出し、天空の盾を入手する

メダル王が待つ小さな城

メダル王の城

海沿いの崖に空いた穴

海鳴りのほこら

▶天空のよろいを入手する

海賊が隠した財宝が眠る地

滝の流れる洞くつ

▶かわきの石を使って入口を開き、はぐれメタルの剣を入手する

ホビットと動物たちが暮らす集落

ロザリーヒルの村

▶あやかしの笛を使って隠し通路を通り、ピサロナイトと戦ったあと、ロザリーから「ピサロを止めてほしい」と頼まれる

サントハイム王家の地下墓地

王家の墓

▶へんげの杖を入手する

川の両岸に作られた村

リバーサイドの村

▶空を飛ぶ乗り物のウワサを耳にする

謎に包まれた巨大な像

魔神像

▶魔神像を操作して川を渡る

次ページへ

前ページより

↓

魔神像がたどり着く場所

魔神像南の旅の扉

↓

魔物たちが住むデスピサロの城

デスパレス

▶へんげの杖を使って魔物に変身し、魔物たちの会議に参加する

↓

神により地底に封じられし地獄の城

エスターク神殿

▶エスタークと戦ったあと、「ロザリーがさらわれた」という話を耳にする
▶ガスのツボを入手する

↓

リバーサイドの村

▶道具屋の主人にガスのツボを見せ、その翌日に、完成した気球をもらう

↓

ロザリーヒルの村

▶「人間たちがロザリーをイムルの村のほうへ連れ去った」という話を聞く

↓

イムルの村

▶「ピサロが人間に復讐を誓う」という夢を見る

↓

大樹の下に作られたエルフの住みか

エルフの里

▶「世界樹の上で誰かが助けを求めている」と教えてもらう

↓

生命の葉が生い茂る大樹

世界樹

▶救出したルーシアが仲間に加わる
▶天空のつるぎを入手する

↓

もっとも天空に近い町

ゴットサイドの町

▶天空への塔の話を聞く

↓

つの笛が置かれている建物

つの笛のほこら

▶バロンのつの笛を入手する

↓

天空に向かって高くそびえる塔

天空への塔

▶天空の武具の力で塔に入る

↓

竜の神が治める天空の城

天空城

▶天空城へ送り届けたお礼にルーシアからドランを預かる
▶マスタードラゴンに会う

↓

何者も寄せつけない深き洞くつ

闇の洞くつ

↓

…の世界をつなぐ塔

掛け橋の塔

↓

…つくずれかけの建造物

希望のほこら

▶デスキャッスルの周囲に張られた結界の話を聞き、それを破るために4ヵ所の結界のほこらへ向かう

↓

…魔物たちの砦

結界のほこら(南東)

▶アンドレアルと戦う

↓

結界のほこら(南西)

▶ギガデーモンと戦う

↓

結界のほこら(北西)

▶ヘルバトラーと戦う

↓

結界のほこら(北東)

▶エビルプリーストと戦う

↓

デスマウンテンに通じる魔の宮殿

デスキャッスル

↓

闇の世界の中心にそびえる山

デスマウンテン

▶バロンのつの笛を使って馬車を呼び寄せ、デスピサロと戦う

↓

冒険の名場面を振り返る——

思い出アルバム

ホイミンとともに子どもたちを救ったライアンは、勇者を捜す旅へ
——バトランド城にて

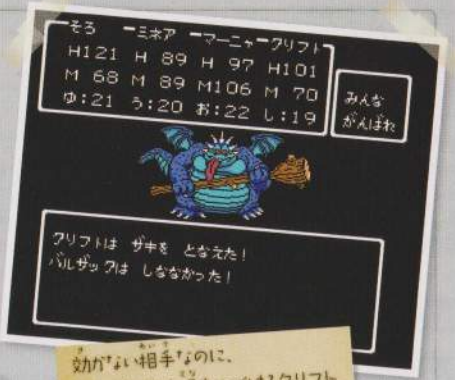
力試しを中断して運試し。コインが増えるまでやめられない!
——エンドール城下町のカジノにて

決勝戦で戦うデスピサロはどこへ? 優勝はアリーナ姫!
——コロシアムにて

自分の店を手に入れたトルネコに、愛妻のネネも大喜び
——エンドール城下町にて

スライムたちの華麗な合体! 8匹集まれば最強に!?
——ハバリアの町周辺にて

旅の果てに、ついに父のカタキを見つけたマーニャとミネア
——キングレオ城にて

「あなたを殺させはしない」——モシャスを唱えたシンシアの想い
——山奥の村にて

効かない相手なのに、ひたすらザキを唱えつづけるクリフト
——サントハイム城にて

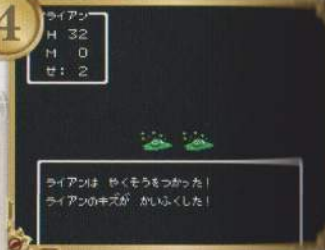
不思議な夢で見た、ピサロの怒りとロザリーの悲しみ
——イムルの村の宿屋にて

レバーを引くと……なんと魔神像が動きはじめた!
——リバーサイドの村の南にて

ロザリーの願いを受け止め、進化をつづけるデスピサロのもとへ
——デスマウンテンにて

道具の歴史

どうぐのれきし

便利な道具の数々は、『DQ I』からずっと、冒険の大きな助けとなってきた。道具の歩みに目を向けてみることでも、『DQ』シリーズの歴史を感じられるだろう。

道具のシステムの歴史を追う

道具に関するゲームシステムは、シリーズを通してあまり変わっていないようにも思えるが、こまかな部分まで見ていくと、じつはかなりの変化がある。ここでは、道具のシステムのどんなところが変わり、どのように進化していったのかを全部で8つの要素にわけて解説しよう。

ひとりが持てる道具の数

道具を持てる数は、『DQⅣ』まではひとり8個、『DQⅤ』以降はひとり12個が主流で、その数に装備品が含まれる作品と含まれない作品がある。道具の総数に対して持てる数の制限がもっとも厳しい『DQⅡ』では、総計24個の範囲でやりくりすることに。

Ⅰ 10個

ひとりで10個まで持てるうえ、武器と防具はこの数に含まれない。また、やくそうとカギは、最大6個ずつまとめて持てる。

⬅2個以上のやくそうやカギは、このような形で持つ。なお、7個以上を持つことはできない。

Ⅱ～Ⅳ 8個

持てる数はひとり8個まで。『DQ I』とちがって武器と防具も数に含まれる。また、どんな道具でも、2個以上持つにはその数のぶんだけ道具のスペースが必要になった。

⬆➡『DQⅣ』以降の作品では、『DQⅢ』までとちがって道具のウィンドウの大きさが固定になり、道具がいっぱいかどうか見わけやすくなった。

Ⅴ～Ⅷ 12個

持てる数がひとり12個に増え、『DQⅣ』までにくらべると余裕ができた。装備品のあつかいは『DQⅡ』～『DQⅣ』と同じ。

Ⅸ 8個

持てるのは8個までだが、『DQ I』と同様、武器や防具はこの数に含まれなくなった。

「どうぐ」のサブコマンド

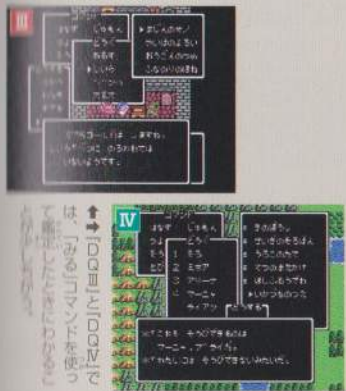
『DQ I』では、「どうぐ」コマンドで道具を選ぶとすぐさまその道具を使う。一方、『DQⅡ』以降では、道具の選択後にサブコマンドが表示され、そのなかから何をするか選ぶようになった。

Ⅱ サブコマンドは3種類

「つかう」「わたす」「すてる」が初登場。道具を使うだけでなく、仲間に手渡したりその場で投げ捨てたりできる。

Ⅲ Ⅳ 「みる」で鑑定ができる

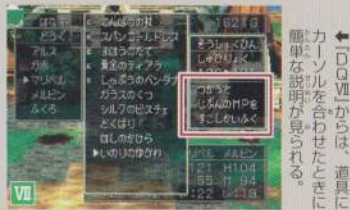
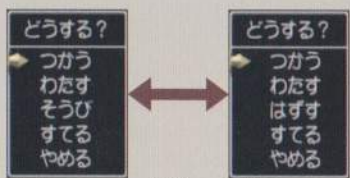
『DQⅢ』では商人のみ、『DQⅣ』ではトルネコのみ、「みる」で道具の鑑定ができる。それ以外の仲間のサブコマンドは『DQⅡ』と同じ。

⬆➡『DQⅢ』と『DQⅣ』では、「みる」コマンドを使って鑑定したときにわかること[illegible]

Ⅴ 鑑定方法が変更

サブコマンドは『DQⅡ』と同じ「つかう」「わたす」「すてる」の3種類。道具の鑑定は、インパスの呪文で行なえる。

Ⅵ Ⅶ 「そうび」が追加

新登場の「そうび」が選べるようになった。武器、防具、装飾品は、このコマンドで装備することができる。そのほか、キャンセル用の「やめる」も登場。

⬅『DQⅦ』からは、道具にカーソルを合わせたときに簡単な説明が見られる。

Ⅷ 「そうび」と「はずす」が切りかわる

サブコマンドの種類は、基本的には『DQⅥ』『DQⅦ』と同じ。ただし、現在装備中のものを選んだときは「そうび」のかわりに「はずす」が表示され、そのコマンドで装備をはずすこともできるようになった。

Ⅸ 「そうび」以外の4つに

この作品では、装備品と道具は別々にあつかわれる。そのため、道具を選んでも、「そうび」は表示されなくなった。

装備品を身につけられる部位

部位は武器、よろい、盾、かぶとの4ヵ所＋装飾品が基本。『DQⅨ』では大きな改革が行なわれた。

Ⅰ 3ヵ所

装備品を身につけられる部位は、武器、よろい、盾の3ヵ所。りゅうのうろこのように、「どうぐ」で使うと装備できる装飾品もあり、それらは同時に何種類でも身につけられる。

Ⅱ～Ⅴ 4ヵ所

かぶとが追加され、部位は4ヵ所になった。装飾品のあつかいは『DQⅠ』と同じ。

Ⅵ～Ⅷ 5ヵ所

装飾品が正式な部位に昇格。これにより、一度に装備できる装飾品はひとつだけに限定されたほか、「つよさ」の装備欄に装飾品も表示されるようになった。

Ⅸ 8ヵ所

部位が、武器、盾、アタマ、からだ(上)、ウデ、からだ(下)、足、アクセサリーの8ヵ所に一気に増えた。からだ(上)は、前作までのよろいに相当。同じく、アタマはかぶと、アクセサリーは装飾品に相当する。

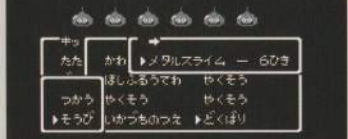
戦闘中の装備変更

基本的には、シリーズを重ねるにつれて装備変更の自由度がアップ。「どうぐ」コマンドから装備するか専用のコマンドを使うかは、作品ごとにちがう。

ⅠⅡ 装飾品を装備できる

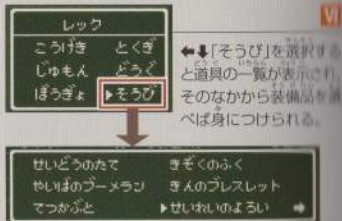
移動中と同じく、戦闘中でも、装飾品を道具として使うと装備することができる。

Ⅲ～Ⅴ 武器の変更も可能に

「どうぐ」コマンドで武器を選ぶと、使う以外に装備することもできる。装備した場合、そのターンのうちに、持ちかえた武器で直接攻撃が可能。また、『DQⅠ』『DQⅡ』と同様、装飾品を道具として使うと装備できる。

⬆武器を装備する場合は、そのときに直接攻撃の相手も指定する。

ⅥⅦ 専用のサブコマンドがある

サブコマンドの「そうび」によって装備を変更可能。武器だけでなく防具も変えることができ、装備を変えたあとは、そのターンのうちにほかの行動も自由にとれる。

⬅⬇「そうび」を選択すると道具の一覧が表示され、そのなかから装備品を選べば身につけられる。

Ⅷ 「どうぐ」コマンドから変更できる

「そうび」はなくなり、「どうぐ」から装備を変える方式にもどった。武器以外も変更可能で、そのターンのうちにほかの行動も自由にとれる点は、『DQⅥ』『DQⅦ』と同じ。

Ⅸ メインコマンドで武器を変更

メインコマンドの「さくせん」を選択したあと、「そうびがえ」を選ぶと、武器のみ変更が可能。武器の変更後は、ふたたびメインコマンドを選んで自由に行動できる。

「そうび」コマンドの特徴

手に入れた武器や防具は、『DQⅠ』では入手するとその場で自動的に装備するが、『DQⅡ』以降は基本的に「そうび」コマンドで身につける。シリーズが進むと、装備変更前後のパラメータが表示されるようになるなど、どんどん便利になっているのだ。

Ⅱ 「そうび」コマンドが誕生

「そうび」が初登場。下の写真のように、各部位の装備を順番に決めていく。

⬆武器を決めたらよろい、よろいを決めたら盾、盾を決めたらかぶと、といった具合に、表示される部位が自動的に切りかわる。

Ⅲ 攻撃力と守備力が表示

攻撃力と守備力が表示され、実際に装備を変えると、その瞬間にこれらの数字も変化。つまり、わざわざ「つよさ」を見なくても、攻撃力と守備力を確認できるようになった。

Ⅳ 事前の確認ができる

武器や防具にカーソルを合わせただけで、装備変更後の攻撃力と守備力が表示される。「もし装備を変えたら攻撃力と守備力がどう変わるか」を事前に確認できるのだ。

⬅攻撃力や守備力の下には、いま身につけている武器と防具の一覧も表示される。

Ⅴ 装飾品が装備可能に

「そうび」コマンドから装飾品の装備も可能になった。また、装飾品を装備するときは、攻撃力と守備力以外の変化も示される。

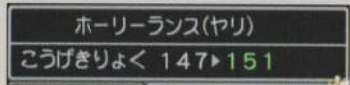
⬆装飾品を装備するときは「どうぐ」と表示される。武器や防具とちがっていくつでも装備できるため、「おわり」を選ぶまでウィンドウが閉じない。

ⅥⅦ かっこよさも表示

攻撃力や守備力とともに、かっこよさの変化も表示される。

Ⅷ パラメータの増減で色が変化

装備の変更でパラメータが変わるとき、パラメータが上がるなら緑色、下がるなら灰色で数字が表示されるようになった。

ホーリーランス(ヤリ)
こうげきりょく 147▶151

⬆数字の色が変わるおかげで、パラメータが上がるのか下がるのかがわかりやすい。

Ⅸ 操作も画面も一新

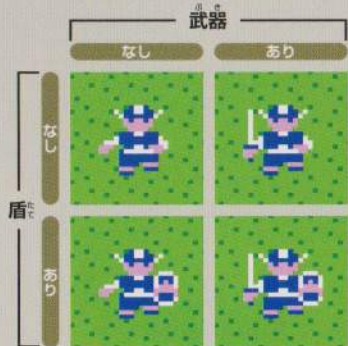
『DQⅧ』までとちがって、部位が順番に表示されるのではなく、「部位を自分で選択→装備するものを選択」という手順で装備を決めるように変わった。また、DSの特性が活かされ、タッチ操作でも装備を決められる。

⬅装備品や部位が、文字だけでなくグラフィックでも表示されるようになった。

装備品による外見の変化

一部の作品では、装備品が外見にも影響する。影響のしかたを大きくわけると、装備した武器や防具が反映されるケースと、特別な装備品でのみ反映されるケースの2種類。前者のケースは『DQⅠ』からすでにあり、『DQⅧ』『DQⅨ』で大きく発展。後者のケースは、水着や下着に多い(→P.172)。

Ⅰ 武器と盾を持つ

武器および盾を装備しているかどうかによって、主人公の外見が変化する。なお、よろいを装備したり、武器や盾の種類を変えたりしても、外見は変わらない。

Ⅲ 特別な装備品で変化

数種類の特別なよろいを装備したときにかぎり、外見が変わる。具体的には、ぬいぐるみを装備すると下の写真のようなネコの姿に、あぶない水着かまほうのビキニを装備すると水着姿に変化(→P.172)。

ぬいぐるみを装備

Ⅶ ゆめのキャミソールで変化

マリベルがゆめのキャミソールを装備したときのみ、外見が変化する(→P.172)。

Ⅷ すべての武器や盾で変化

武器や盾を変えると、その変更が外見に反映されるようになった。よろいなどでは基本的に変化しないが、全身の外見が変わる特別な装備品もある(下の写真以外の特別な装備品による変化についてはP.172を参照)。

武器と盾を変更

竜神のよろい+竜神のかぶと
ゼシカの普段着

Ⅸ ほぼすべての装備品が反映

アクセサリー以外のすべての装備品が外見に反映されるようになった。

装備品を変更

ふくろ＆預かり所

シリーズ初期の作品では、持ち切れなくなった道具は売るか捨てるかする必要がある。しかし、シリーズの途中からは、預かり所(→P.77)やふくろが登場し、多数の道具を保管できるようになった。ちなみに、リメイク版では、『DQⅠ・Ⅱ』にも預かり所が、『DQⅢ』～『DQⅤ』にもふくろが登場する。

Ⅲ～Ⅴ 預かり所が登場

道具を預かり所に預けておける。すぐには使わないものを預けておくのが、おもな利用法だ。ただし、『DQⅢ』『DQⅣ』では、道具を引き取るときに手数料がかかる。

←『DQⅢ』では、高価な品は引き取るときの手数料も高い(→P.77)。

Ⅵ～Ⅷ ふくろが登場

預かり所がなくなり、ふくろが登場。大量の道具を自由に持ち運べるようになった。

←同じ種類の道具を入れておける数は、『DQⅥ』『DQⅨ』では99個、『DQⅦ』では50個、『DQⅧ』では999個。

Ⅸ ふくろが2種類に

ふくろが「どうぐぶくろ」と「そうびひんぶくろ」にわかれた。「どうぐ」コマンドで選べる「ふくろ」はどうぐぶくろを指し、「そうび」コマンドで表示される装備品の一覧が、そうびひんぶくろの中身となっている。

錬金

錬金とは、複数の道具を素材にして、錬金釜で新しい道具を作り出すこと。錬金が登場する作品はまだ少ないが、それらのいずれでも、強力な道具を入手する手段として欠かせないものになっている。

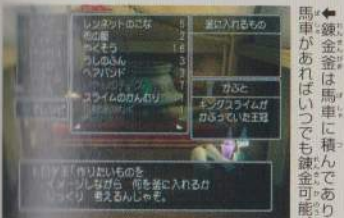
Ⅷ 錬金が初登場

最初に行なえるのは2個の素材を使った錬金のみで、一定の距離を移動すると完成する。冒険を進めると、3個の素材を使った錬金が可能になったり、素材を入れた瞬間に道具が完成するようになったりと、錬金釜がパワーアップしていく。

←錬金釜は馬車に積んであり、馬車があればいつでも錬金可能。

Ⅸ 完成までが手軽に

錬金はリッカの宿屋でしかできないが、素材を入れればすぐに完成。また、3種類の素材を必要とする錬金も最初から行なえるほか、何を作るか指定して錬金することもできる。

←特定の組み合わせの錬金では、大成功が起こることも。

どんどんバラエティ豊かに——特殊な効果を持つ装備品

装備品のなかには、身につけると攻撃力や守備力が上がるだけでなく、さまざまな特殊効果を得られるものがある。特殊効果のバリエーションはシリーズを重ねるにつれて増えつづけ、ますます多彩に、そして便利になっているのだ。

Ⅰで初登場した特殊効果

- 装備して歩くとHPが回復する
  例 まほうのよろい
- 毒の沼地やバリアのダメージを防ぐ
  例 ロトのよろい

Ⅱで初登場した特殊効果

- 戦闘中に道具として使うと特別な効果が発揮される
  例 いかずちの杖
- 2回連続で攻撃する
  例 はやぶさの剣
- 呪文や炎への耐性を持つ
  例 水のはごろも

- 状態変化への耐性を持つ
  例 まよけのすず
- 特定の種族に大ダメージを与える
  例 ドラゴンキラー

- 直接攻撃をかわしやすくなる
  例 みかわしの服
- 呪文の消費MPが少なくなる
  例 ふしぎなぼうし

Ⅲで初登場した特殊効果

- ミスしやすいかわりに会心の一撃が出やすくなる
  例 まじんのオノ
- ときどき急所を突いて一撃で倒す
  例 どくばり
- ダメージの一部を攻撃してきた相手に返す
  例 やいばのよろい
- MPを消費して攻撃する
  例 りりょくの杖
- 装備して歩くと経験値が手に入る
  例 しあわせのくつ

- 持ち歩くと魔物に出会いやすい
  例 おうごんのツメ

Ⅳで初登場した特殊効果

- 直接攻撃時にときどき状態変化を引き起こす
  例 まどろみの剣

- ときどき呪文を跳ね返す
  例 ひかりのドレス

- 直接攻撃時に自分のHPが回復する
  例 きせきのつるぎ

- メタル系に確実にダメージを与える
  例 はぐれメタルの剣
- 呪文を受けるとMPが回復する
  例 ふしぎなボレロ
- 眠りやマヒのときに特別な効果が発揮される
  例 やすらぎのローブ
- 装備して歩くとMPが回復する
  例 しあわせのぼうし

Ⅴで初登場した特殊効果

- 敵1グループを攻撃する
  例 いばらのムチ
- 敵全体を攻撃する
  例 ブーメラン
- ターン終了時にHPが回復する
  例 しんぴのよろい
- 呪文の効果が2回連続で発揮される
  例 やまびこのぼうし
- チカラつきると特別な効果が発揮される
  例 メガンテのうでわ

- 戦闘中に道具として使うと特別な効果が発揮される
  例 風のぼうし
- 与えるダメージが増える
  例 ふぶきのつるぎ

Ⅵで初登場した特殊効果

- 直接攻撃時に追加ダメージを与える
  例 ラミアスのつるぎ

- ときどき魔物を見とれさせる
  例 エッチなしたぎ

Ⅶで初登場した特殊効果

- 装備して歩くと魔物に出会わない
  例 ゴスペルリング

Ⅷで初登場した特殊効果

- 直接攻撃時にMPを奪い取る
  例 マジカルメイス

Ⅸで初登場した特殊効果

- 魔物の攻撃をときどき盾ガードで防ぐ
  例 せいどうの盾

- 魔物の盾ガードで攻撃を防がれない
  例 きしんのまそう

- ターンの最初に行動できるようになる
  例 サウザンドダガー

- ひっさつチャージが起こりやすくなる
  例 ひっさつのおうぎ

- 直接攻撃に属性を持たせる
  例 いなずまのやり

- 戦闘で勝ったときに手に入る経験値が増える
  例 しあわせのくつ

- 道具を盗みやすくなる
  例 とうぞくの証

- 異性専用の装備品も身につけられるようになる
  例 旅芸人の証

- 会心の一撃が出やすくなる
  例 バトルマスターの証

武器と防具と装飾品の呪われし品々

通常の装備品とは逆に、さまざまなマイナスの効果をもたらす呪われた装備品も、『DQ』シリーズの定番のひとつ。呪われた装備品が持つ具体的な効果は作品ごと、品物ごとに異なり、そのバリエーションも増えつづけているが、装備したときに"呪いのテーマ"が流れて、自力でははずせなくなる点は多くの作品で共通だ。

←呪われた武器や防具は、攻撃力や守備力の高いものが多いが、強烈なマイナスの効果も持つ。

Ⅰ 復活の呪文が聞けなくなる

呪われても戦闘への悪影響はないが、ラダトームの城に入れてもらえず、チカラつきて城にもどされてもすぐに追い出されるため、復活の呪文が聞けなくなってしまう。呪いはラダトームの町の老人に話しかけると無料で解いてくれて、呪いを解いたときにその品物は消滅する。なお、『DQⅠ』で呪われているものがあるのは装飾品のみで、呪われた武器や防具は登場しない。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅠ』での呪いの効果
死の首かざり	城から追い出されるようになる
呪いのベルト	城から追い出されるようになる

Ⅱ 呪いが戦闘で足を引っ張る

呪いの効果はいずれも戦闘に影響し、ときどき行動不能になるというものが多い。呪いは教会で解いてもらえるものの、そのときはレベルに応じた寄付金を払う必要がある(→P.77)。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅡ』での呪いの効果
はかいのつるぎ	ときどき行動不能になる
あくまのよろい	ときどき行動不能になる
死神の盾	ときどき行動不能になる
あくまのしっぽ	魔物からの呪文がかならず効いてしまう

Ⅲ 呪文でも呪いを解くことが可能に

呪いの効果のバリエーションが大幅に増加。呪われてしまったときは、教会で神父に頼むほか、シャナクの呪文を使うことでも呪いを解ける。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅢ』での呪いの効果
もろはのつるぎ	直接攻撃で与えたダメージの一部を自分も受けてしまう
じごくのよろい	ときどき行動不能になる
なげきの盾	自分が受けたダメージの一部を仲間も受けてしまう
はんにゃのめん	つねに混乱したままになる
ふこうのかぶと	うんのよさがゼロになる

Ⅳ 呪いの内容は多種多様

呪いを解く方法など、基本的な部分は『DQⅢ』と同じだが、呪いの効果がさらに増えている。ちなみに、PS版やDS版で仲間にできるピサロは、呪われた装備品でも自由にはずせるうえ、マイナスの効果を受けないという特殊能力を持つ。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅣ』での呪いの効果
みなごろしの剣	守備力がゼロになる
まじんのかなづち	直接攻撃がミスか会心の一撃のどちらかになる
ゾンビメイル	装備して歩くとHPが減っていく
まじんのよろい	すばやさがゼロになる
じゃしんのめん	つねに混乱したままになる

Ⅴ 呪いのテーマは流れるが……

装備したときに、おなじみの呪いのテーマが流れる装備品はあるものの、それらは「そうび」コマンドで問題なくはずすことができ、装備したまま教会へ行っても「呪われていない」と言われる(教会の「のろいをとく」やシャナクの呪文は、戦闘で魔物からかけられた呪いを解くためのもの)。なお、リメイク版では、呪いの品を装備してから教会へ行くと、「呪われているが、自分の手で問題なくはずせる」とアドバイスされるようになった。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅤ』での呪いの効果
さまようよろい	攻撃力、守備力、すばやさがモンスターのさまようよろいと同じになる
はめつの盾	守備力がゼロになるうえ、呪文で受けるダメージが増える

※装備したときに呪いのテーマが流れるものを記載

Ⅵ 何を装備しても呪われずにすむ

呪われた装備品が存在しない。みなごろしの剣やはめつの盾など、ほかの作品では呪われている装備品は、マイナスの効果こそ持っているものの、身につけたときに呪いのテーマが流れず、いつでも自由に装備からはずせる。

Ⅶ 装備品の呪いが復活

呪われた装備品がふたたび登場するようになった。シャナクの呪文がないので、呪いを解く方法は教会に頼むことのみ。ちなみに、この作品にかぎり、はかいのつるぎは呪われていない。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅦ』での呪いの効果
バーサカヘルム	つねに混乱したままになる

Ⅷ 呪いが錬金にも関係

『DQⅦ』までの作品と異なり、呪いを解いても、装備していた呪いの品が消滅しなくなった。そのほか、錬金によって呪いを浄化し、強力な装備品に生まれ変わらせたり、逆に特定の装備品を呪いの品に変えたりすることも可能。なお、主人公はある理由で呪いが効かないため、呪われた装備品を自由にはずすことができる。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅧ』での呪いの効果
あくまのムチ	ときどき行動不能になる
サタンヘルム	ときどき行動不能になる
ドクロのかぶと	攻撃力がゼロになる
ドクロの指輪	最大MPが半分になる

Ⅸ 呪いを解く新たな方法が登場

『DQⅧ』と同様、呪いを解いても呪われた装備品は消滅しない。また、シャナクの呪文は登場しないが、シャナクと同じ効果を持つ特技のおはらいを使えば、教会に行かなくても呪いを解ける。

初登場の呪われた装備品

名前	『DQⅨ』での呪いの効果
だいあくまのムチ	ときどき行動不能になる
じごくの弓	ときどき行動不能になるうえ、直接攻撃がときどきミスになる
あくむのころも	状態変化に弱くなる
あくまのタトゥー	属性を持つ攻撃で受けるダメージが増え、状態変化に弱くなる
死神の首かざり	ときどき行動不能になる

攻撃力のトップランカーを探せ!

世界を救う勇者にとって、強力な武器は欠かすことのできない必需品。そんな武器の代表例として、各作品で攻撃力の高さがトップ3に入るものを下の表にまとめてみた。上位の常連は、伝説の武器、呪われた武器、メタルの名を冠した武器、グリンガムのムチ、はかいの鉄球あたりだが、意外な武器がランクインしている作品も。

←カジノで[illegible]れば、攻撃力[illegible]っとも高い[illegible]かなり早い[illegible]手に入る作品[illegible]

各作品で攻撃力の高さが1～3位の武器

※表内の数字は攻撃力を表す。冒険中に攻撃力が変化する武器は、攻撃力がもっとも高い状態での値を記載

作品	1位	2位	3位	解説
I	+40 ロトのつるぎ	+28 ほのおのつるぎ	+20 はがねのつるぎ	「DQ I」ではまだ武器の種類が少ないため、なんと、はがねのつるぎが[illegible]にランクイン
II	+93 はかいのつるぎ	+80 いなずまの剣	+65 ひかりのつるぎ	トップのはかいのつるぎは呪われている。呪われていない武器のなかでは、いなずまの剣の攻撃力がもっとも高い
III	+120 王者の剣	+110 はかいのつるぎ	+100 もろはのつるぎ	2位と3位は呪われた武器。呪われていない武器のなかでこれらについで攻撃力が高いのは、「+95」のらいじんの[illegible]
IV	+130 はぐれメタルの剣	+120 みなごろしの剣	+110 天空のつるぎ	メタルの名を冠した武器が、初[illegible]攻撃力ナンバーワンに。伝説の武器である天空のつるぎの攻撃力は、[illegible]中で3番目の高さ
V	+130 メタルキングの剣	+125 ドラゴンの杖、はかいの鉄球	+120 じごくのサーベル	「DQIV」と同じく、メタルの名を[illegible]武器が1位。また、剣以外の武器[illegible]てははじめて、ドラゴンの杖とはかいの鉄球が攻撃力トップ3に入った
VI	+145 ラミアスのつるぎ、グリンガムのムチ	+130 メタルキングの剣	+125 はかいの鉄球	1位に輝いたふたつの武器のうち、[illegible]ミアスのつるぎには追加ダメージを与える効果が、グリンガムのムチには1グループを攻撃する効果がある
VII	+145 グリンガムのムチ	+140 オチェアーノの剣	+135 オリハルコンのキバ	攻撃力ではグリンガムのムチが単独1位。2位のオチェアーノの剣には、「[illegible]VI」のラミアスのつるぎと同じく、[illegible]ダメージを与える効果がある
VIII	+137 竜神王のつるぎ	+127 グリンガムのムチ	+125 オーディーンボウ、はかいの鉄球	「DQIII」以来ひさしぶりに、主人公専用の剣が単独トップ。2位のグリンガムのムチは前作までと異なり、[illegible]を攻撃することが可能に
IX	+180 ぎんがのつるぎ	+178 ゴッドアックス、セラフィムの弓	+176 じごくのまそう、ほしくだき	しんかのひせきとオーブを使った錬金で手に入る武器が上位を独占。それ以外の武器のなかでは、「+[illegible]」のロトのつるぎがもっとも攻撃力が高い

道具今昔物語 ～おなじみのあの道具にまつわる変化～

せかいじゅのは

登場作品

II III IV V VI VII VIII IX

その名のとおり、世界樹の葉っぱ。チカラつきた仲間を復活させる効果がある。入手するさいは、「世界樹を調べると手に入るが、すでに持っている場合は見つからないか拾えない」というパターンがお約束。ちなみに、「せかいじゅ」の名を持つ道具は、せかいじゅのは以外にもいくつかある。

各作品でのせかいじゅのはのおもな入手方法

作品	おもな入手方法
II	ベルポイ東の小島の中央に生えている世界樹らしき木を調べると、せかいじゅのはが手に入る
III	ホビットのほこらの南にある森林地帯の、4つの岩山を結ぶ線が交わる場所で拾える
IV	世界樹がダンジョンとして登場。ダンジョン内の葉の上であれば、どこでもせかいじゅのはが拾える
V	世界樹は登場しない。せかいじゅのははカジノの景品になっていて、コインさえあれば何枚でも手に入る
VI	「DQV」と同様、世界樹は登場せず、カジノの景品にせかいじゅのはがある
VII	せかいじゅのはは、世界樹の根元で拾えるうえ、「DQV」「DQVI」と同じくカジノの景品としても入手可能
VIII	サザンビークにある専門店でせかいじゅのはが買える(1枚も持っていないときのみ)。また、ある木の根元では……(→P.383)
IX	天使界の世界樹ではせかいじゅのはを入手できないが、人間界の雨の島にある世界樹の近くでせかいじゅのはが拾える(すでに持っていても入手可能)

「せかいじゅ」の名を持つそのほかの道具

名称	登場作品	解説
せかいじゅのしずく	IV～IX	味方全員のHPを完全に回復させる効果を持つ
せかいじゅの[illegible]	IX	サンディが作る"ちょースッゴイくすり"の材料になる。せかいじゅのはと同じく、雨の島にある世界樹の近くで入手可能
せかいじゅの花	IV(PS・DS)	1000年に一度だけ咲き、魂が完全にこの世を離れた者でもよみがえらせる力を持つと言われる
せかいじゅの[illegible]	V(PS2・DS)	名産博物館に展示しておいて、夜のあいだにせいなるみずさしで水をやると、1日に1枚だけせかいじゅのはが手に入る

せいすい

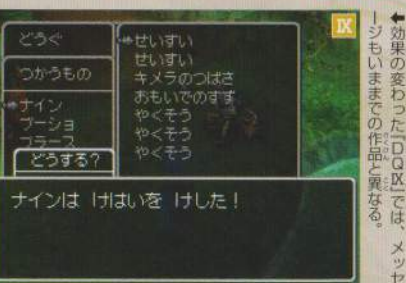
登場作品

I II III IV V VI VII VIII IX

聖なる力によって清められた水。『DQ I』～『DQVIII』ではトヘロスの呪文と同じ効果(自分より弱い魔物と出会わなくなる効果)を持つが、『DQIX』では、魔物から姿が見えなくなる効果(特技のステルスと同じ効果)になっている。そのほか、『DQIII』以降は、戦闘中に使うと魔物にダメージを与えることができるようになった。

なお、『DQ I』『DQ II』では使うときに自分の身体に振りかけるが、『DQIII』からは「あたりに振りまく」という使いかたに変わっている。

⬆➡メッセージは微妙にちがうが、魔物と出会わないようにする効果は同じ。

⬅効果の変わった『DQIX』では、メッセージもいままでの作品と異なる。

ラーのかがみ

登場作品 Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ

真実を映す鏡。多くの作品において、人や魔物を本当の姿にもどすのに必要となるが、『DQⅣ』と『DQⅦ』では、魔物が唱えたモシャスを解くための道具になっている。ちなみに、『DQⅨ』では魔物の正体を暴くために必要となるのはアバキ草で、ラーのかがみは登場しない。

各作品でのラーのかがみの役割

作品	特別な役割	魔物のモシャスを解けるか
Ⅱ	動物の姿に変えられていた人をもとにもどす	（モシャスの呪文が登場しない）
Ⅲ	人に化けている魔物の正体を暴く	（モシャスを使う魔物が登場しない）
Ⅳ	（とくになし）	解ける
Ⅴ	人に化けている魔物の正体を暴く	解ける
Ⅵ	魔物、人、呪いの正体を暴く／まやかしを打ち破る	解けない
Ⅶ	（とくになし）	解ける

←へんげの杖を使って人間に化けていた魔物は、ラーのかがみで正体を暴かれると襲ってくる。

➡モシャスの呪文の効果を解き、魔物をもとの姿にもどせるが、実際に使う機会はかなり少なめ。

←ラーのかがみをかざすと、呪いの鏡にとらわれている女性の背後に、あるものが映る。

ふん

登場作品 Ⅳ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

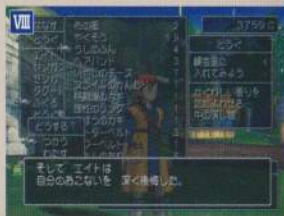
ウマやウシなどの動物のふん。基本的に何の役にも立たないが、『DQⅧ』や『DQⅨ』では、錬金の素材にすることもできる。また、道具として使ったときや、人に見せたり渡したりしたときは、おもしろい反応が返ってくる場合が多い。

各作品に登場するふん

作品	登場するふん
Ⅳ	●うまのふん
Ⅶ	●うまのふん
Ⅷ	●うしのふん ●ドラゴンのふん
Ⅸ	●うしのふん ●うまのふん

←トルネコに「みる」コマンドでうまのふんを鑑定させると、あまりのにおいに息を詰まらせる。

➡メザレの村のメイドにうまのふんを見せると、最初はこの反応。しかし、直後に……。

←うしのふんを道具として使うと、なぜかにぎりしめてしまい、深く後悔するハメに。

➡あるクエストで依頼主に渡すと、燃料として使える。臭はとれるが、やはりクサイ。

カギ

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

閉ざされた扉を開けるための道具。世界各地の扉を開けられるカギと、特定の場所だけにある特別な扉や門を開けられるカギがある。「カギのかかった扉の場所をメモしておき、カギを手に入れたら開けにもどる」というのが、『DQ』シリーズにおける冒険のセオリーのひとつ。

各作品に登場するカギ

作品	世界各地の扉を開けるためのカギ	特別な扉などを開けるためのカギ	解説
Ⅰ	●カギ	—	登場するカギは1種類。カギを専門にあつかう「カギ屋」で買える。使い捨てでカギを開けるとなくなるというのが、のちの作品のほとんどのカギとちがう点
Ⅱ	●銀のカギ ●金のカギ ●ろうやのカギ	●すいもんのカギ	それぞれのカギで開けられるのは、対応する1種類の扉のみ。たとえば、金のカギでは、銀のカギに対応した扉は開けられない（ダンジョン内の大きな扉をのぞく）。銀のカギ以外の3種類のカギは、のちに語り草になるほど見つけるのが難しかった
Ⅲ	●とうぞくのカギ ●まほうのカギ ●さいごのカギ	—	「とうぞく」「まほう」「さいご」のカギが初登場。まほうのカギはとうぞくのカギの上位の品、さいごのカギはまほうのカギの上位の品で、上位のカギなら、下位のカギに対応した扉も開けることができる。以降の作品でも、世界各地の扉を開けるためのカギは、この3種類が基本となった
Ⅳ	●とうぞくのカギ ●まほうのカギ ●さいごのカギ	—	登場するカギの種類は「DQⅢ」と同じ。どんなカギでも開けられるアバカムの呪文が登場しなくなったため、冒険を最後まで進めるにはカギの入手が必須
Ⅴ	●まほうのカギ ●さいごのカギ	●ラインハットのカギ	『DQⅢ』以降の作品で唯一、とうぞくのカギがない。そのかわり「とうぞくのカギの技法」があり、これがカギのかわりになる
Ⅵ	●とうぞくのカギ ●まほうのカギ ●さいごのカギ	●かがみのカギ ●すいもんのカギ ●ろうごくのカギ	とうぞくのカギはシエーナのバザーで売っている。そこで買いそびれてものちに別の場所で売ってもらえるが、とうぞくのカギがないまま冒険を最後まで進めることは可能
Ⅶ	●とうぞくのカギ ●まほうのカギ ●さいごのカギ	●古代のカギ ●ダーマのカギ ●さんぞくのカギ ●倉庫のカギ ●黒いカギ ●時計塔のカギ ●神父のカギ ●やみの塔のカギ ●しゃくねつのカギ ●王家のカギ ●封印のほこらのカギ	カギのかかった宝箱が登場。とうぞくのカギやまほうのカギは、それらの宝箱を開けるのがおもな用途となる。そのほか、特別な扉などを開けるためのカギの種類が非常に多いのも特徴
Ⅷ	●とうぞくのカギ ●まほうのカギ ●さいごのカギ	●格闘場のカギ	『DQⅦ』と同様、カギのかかった宝箱が登場。それらの宝箱は、フィールドに置かれていることが多い
Ⅸ	●とうぞくのカギ ●まほうのカギ ●さいごのカギ	●ほこらのカギ ●ちいさなカギ	扉を開けるためのカギは、まほうのカギとさいごのカギの2種類。とうぞくのカギは、カギのかかった宝箱を開けるための専用の道具になった。なお、ちいさなカギは、扉や宝箱ではなく書物を開くためのもの

水着／下着／レオタードなど

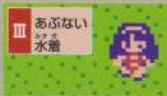
登場作品 III IV V VI VII VIII IX II(MSX・MSX2)

露出度が高い、ちょっとうれしい防具。ただし、ちっともうれしくない男性用の下着も存在する。

いくつかの作品では、装備した人の外見が変わり、MSX版『DQII』では、入手時にイラストが表示されるという特典も。また、MSX版&MSX2版『DQII』のあぶない水着、『DQVI』のエッチなしたぎ、『DQVII』のゆめのキャミソールには、魔物を見とれさせるという特殊効果もある。

⬅あぶない水着を入手した直後のイラスト。まわりで見ていた主人公たちも大興奮。

『DQIII』の水着

FC版では水着姿でウィンクしながら歩くようになり、SFC版では職業ごとに水着のデザインが変わる。

女性用の水着／下着／レオタードなど

名前	登場作品
あぶない水着(※1)	III IX II(MSX・MSX2)
まほうのビキニ	III VIII
おどりこの服	IV～IX
ピンクのレオタード	IV
天使のレオタード	V～VII IV(PS・DS)
エッチなしたぎ	V VI
レースのビスチェ	V
シルクのビスチェ	V VII～IX
バニースーツ	VI～IX
しんぴのビスチェ	VII～IX
ゆめのキャミソール	VII
ガーターベルト	VII VIII III(SFC・GB)
あみタイツ	VI～IX IV(PS・DS)
あぶないビスチェ	VIII IX
いけない水着(※1)	IX
きわどい水着(※1)	IX
ブルーガード	IX
ブラックガード	IX
しんぴのビキニ	III(SFC・GB)

※1……『DQIX』では「上」と「下」にわかれている

男性用の下着

名前	登場作品
ステテコパンツ	V～IX III(SFC・GB)
皮のこしまき(※2)	V～IX III(SFC・GB)
ブーメランパンツ	IX
ビクトリーパンツ	IX

※2……リメイク版『DQIII』では、女性でも装備できる

➡マリベルは、ゆめのキャミソール装備時のみ下着姿に変化する。

⬅何も装備していないときよりも、水着を装備したときのほうが露出度が高い。

ゼシカの着がえ

露出度が高めの装備品を身につけると(バニースーツの場合、うさみみバンドとあみタイツも同時に装備すると)、ゼシカの外見が変化する。

ロトの装備品

登場作品 I II III IX

伝説の勇者ロトが用いた装備品。「ロトの伝説三部作(→P.36)」のみならず、『DQIX』でも手に入る。伝説的な存在だけあって、いずれの作品でも最強ランクの武器や防具として登場しているが、『DQII』のロトのつるぎだけは例外。

各作品でのロトの装備品の特徴

作品	解説
I	最強の武器としてロトのつるぎが、最強のよろいとしてロトのよろいが登場
II	前作の2種類に加えて、ロトの盾、ロトのかぶとが登場。よろい、盾、かぶとは実質的に最強の防具だが、ロトのつるぎは攻撃力が「DQ I」と同じ「+40」のまま。より強力な武器がほかにいくつもあるため、最強の武器ではない
III	「ロトの○○」という名前の装備品は登場しない。しかし、王者の剣、ひかりのよろい、ゆうしゃの盾は、とある理由で外見がロトの装備品にそっくり
IX	「DQ II」に登場した4種類に加え、ロトのこてが初登場。ロトの装備品は、いずれも最初はさびついているが、錬金によって本来の輝きを取りもどせる

⬆➡『DQ I』と『DQII』では、ロトのつるぎのありかも同じで、竜王の城の地下で手に入る。

天空の装備品

登場作品 IV V VI

「天空三部作(→P.36)」における伝説の武具。いずれの作品でも、身につけることができるのは伝説の勇者のみ。ちなみに、『DQIX』にも「天空」の名を持つ装備品が登場するが、それらは、外見を『DQIV』の勇者そっくりにして称号を獲得するためのもので、伝説の武具というわけではない。

各作品での天空の装備品の特徴

作品	解説
IV	勇者専用の強力な装備品。天空のつるぎは、最初は輝きを失っていてあまり強くないものの、冒険を進めると本来の力を取りもどす
V	伝説の勇者専用の強力な装備品。伝説の勇者が身につけようとすると、ちょうどいい大きさに変わる
VI	天空の名を持つ装備品は登場しないが、ラミアスのつるぎ、オルゴーのよろい、スフィーダの盾、セバスのかぶとは、『DQIV』『DQV』の天空の武具と雰囲気がよく似ている

IV

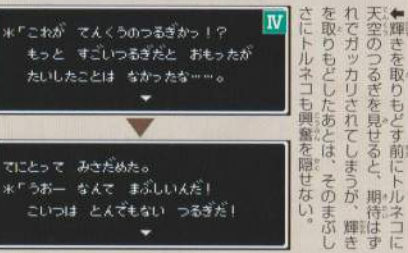
＊「これが　てんくうのつるぎかっ！？
もっと　すごいつるぎだと　おもったが
たいしたことは　なかったな…。

てにとって　みさだめた。
＊「うおー　なんて　まぶしいんだ！
こいつは　とんでもない　つるぎだ！

⬅輝きを取りもどす前にトルネコに天空のつるぎを見せると、期待はずれでガッカリされてしまうが、輝きを取りもどしたあとは、そのまぶしさにトルネコも興奮を隠せない。

V

しかし　天空のカブトが
だんだんと　小さくなっていく！

➡テルパドールの城では、天空のかぶとの大きさが変わる瞬間を目の当たりにできる。

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

機種●スーパーファミコン　価格●9,600円(税別)　発売日●1992年9月27日

ハードをSFCに移した、シリーズ第5弾。少年から青年へ成長する主人公を軸に親子3代にわたって展開される物語や、誰もが悩む"人生最大の選択"が話題となった。倒したモンスターが仲間になるというシステムは、のちに『DQモンスターズ』シリーズを生み出している。

時を越えて紡がれていく、家族の絆の物語

天空の勇者と導かれし者たちが地獄の帝王を封じてから数百年。空に浮かぶ城はいつしか天の高みから姿を消し、人間界では、人々を幸せの国に誘うという怪しい「光の教団」が力を増しつつあった。
そんななか、屈強な戦士である男性と、神に選ばれし種族の女性とのあいだに、ひとりの男児が誕生する。
家族との別れ、伴侶との出会い、そして明かされる己の素性――。さまざまな経験を経て彼は成長し、強き心は父から子へ、またつぎの世代へと受け継がれていく。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストV』の思い出

「ドラゴンクエストV」では、親子3代かけて魔王を倒す、というストーリーを描いてみたかったのと、ゲームでプレイヤーを本気で悩ませる、ということをやってみたかったんで、あの"究極の選択"というストーリーが生まれました。ただ、みんなふつうはビアンカを選ぶだろうと思ってたんですが、フローラを選ぶ人も多かったのは、ちょっと意外でしたね。そこでDS版では、ホントにこれは選ばないだろう、というキャラクターを追加したんですが、やっぱり彼女を選んだ人も多かった(笑)。

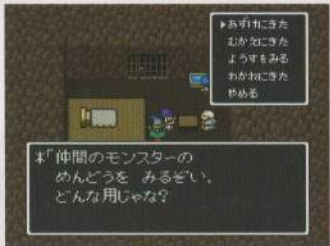
ゲームシステムTOPICS

初登場 仲間モンスター

さまざまな魔物を連れて冒険できる

特定のモンスターは、倒すと戦闘終了時に起き上がり、仲間に加わることがある。倒して仲間になるのは、スライムやキメラなど約40種族。仲間になったモンスターは、人間の仲間と同じように、パーティに入れて冒険に連れていけるのだ。

←戦闘で勝つと、主人公の優しい心を感じ取った魔物が、ときおり仲間になってくれる。

➡仲間モンスターもレベルアップし、パラメータが上がったり特技を覚えたりしていく。

←一部の町や城にはモンスターじいさんがいて、パーティに加わらない仲間モンスターを預かってくれる。

初登場 べんりボタン

コマンド入力なしのラクラク操作

べんりボタンとは、正面にいる人に話しかけたり、正面にある宝箱やタンスなどを調べたりできるボタンのこと。コマンドウィンドウで「はなす」「しらべる」を選ばなくても、べんりボタン(Xボタン)を1回押すだけで同じことが行なえる。

←手軽に話しかけたり調べたりできるべんりボタンは町や城などでとくに重宝する。

初登場 めいれいさせろ

仲間たちへ直接指示を出せる

戦闘中に仲間へ出す作戦に、新しく「めいれいさせろ」が加わった。この作戦を選んでおくと、コマンドを入力して仲間の行動を決めることが可能。仲間を思いどおりに行動させられるので、特定の呪文や道具を使いたいときや、メタルスライムを真っ先に倒したいときなどに役に立つ。

←コマンドを入力して行動を……。しかしかしこさが低い仲間は指示に従わない可能性もある。

➡「どうぐ」コマンドを選べば、仲間に別の武器を装備させて攻撃することもできる。

「まんたん」コマンド

味方全員を一気に回復させたいときに便利

「まんたん」コマンドを使うと、パーティのメンバーが自動的に呪文を唱えて、全員のHPを満タンまで回復することができる。キアリーを使える仲間がいれば、毒や猛毒も同時に解除可能。

←唱えた呪文のMPは通常と同じように消費するが、いちいち呪文を選ばずにすむのがメリット。

敵1グループや敵全体に当たる武器

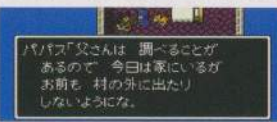
たくさんの敵にダメージを与えられる

『DQIV』までは、パーティのメンバーがどんな武器を装備していても、直接攻撃は1体の敵にしか当たらなかった。しかし『DQV』では、ムチを装備すれば敵1グループに、ブーメランを装備すれば敵全体に直接攻撃が当たる。

←画面左側の敵から順に攻撃が当たっていき、あとに当たった敵ほどダメージは小さい。

変化 メッセージと名前

漢字混じりの文章が表示されるように

メッセージに漢字が使用され、読みやすくなった。また、主人公などの名前にカタカナが使えるほか、濁点と半濁点がひとつの文字ではなく、それらがつく文字を含めて1文字分になっている。

←メッセージは漢字が混じるようになり、表示される行数も『DQIV』より1行増えた。

➡ひらがなとカタカナの両方が名前に使用可能。濁点や半濁点の多い名前もつけられる。

初登場 エンディング後のダンジョン

物語が終わっても冒険はつづく

エンディングを迎えた冒険の書で冒険を再開すると、隠しダンジョンの「謎の洞くつ」に入れる。謎の洞くつでは、手ごわい魔物が現れるほか、宝箱から強力な装備品や道具を入手可能。物語が結末を迎えたあとも、さらなる冒険が楽しめる。

←謎の洞くつの奥には、『DQIV』に登場したエスタークがいて、話しかけると戦える。

そのほかのおもな初登場要素

●みのまもり

パラメータに「みのまもり」が加わり、この値と防具で守備力が決定。これまで守備力に関係していたすばやさは、行動順番にのみ影響する。

●敵の呪い

一部の魔物は、HPやMPが減っていく呪いをかけてくる場合があり、これを解くには、シャナクを唱えるか、教会の神父に頼まなければならない。なお、呪われている武器や防具は、装備しても自由にはずすことができる。

移植&リメイク作品

プレイステーション2

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

価格●8,190円(税込) 発売日●2004年3月25日
※アルティメットヒッツ版が2006年7月20日に2,940円(税込)で発売

親子3代にわたる壮大な物語を、美しいポリゴンのグラフィックで再現。すごろく場や名産博物館、福引きなどの新たなお楽しみ要素が追加されたほか、仲間になるモンスターの種族が2倍近くに増えた。また、ゲーム中に流れるBGMは、すべてオーケストラによる演奏となっている。

⬆移動中の視点の位置はSFC版よりも低め。正面に人がいなければ、「はなす」コマンドで仲間との会話が可能だ。

⬇戦闘に参加できる仲間の人数がひとり増え、最大4人で戦えるようになった。

ニンテンドーDS

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

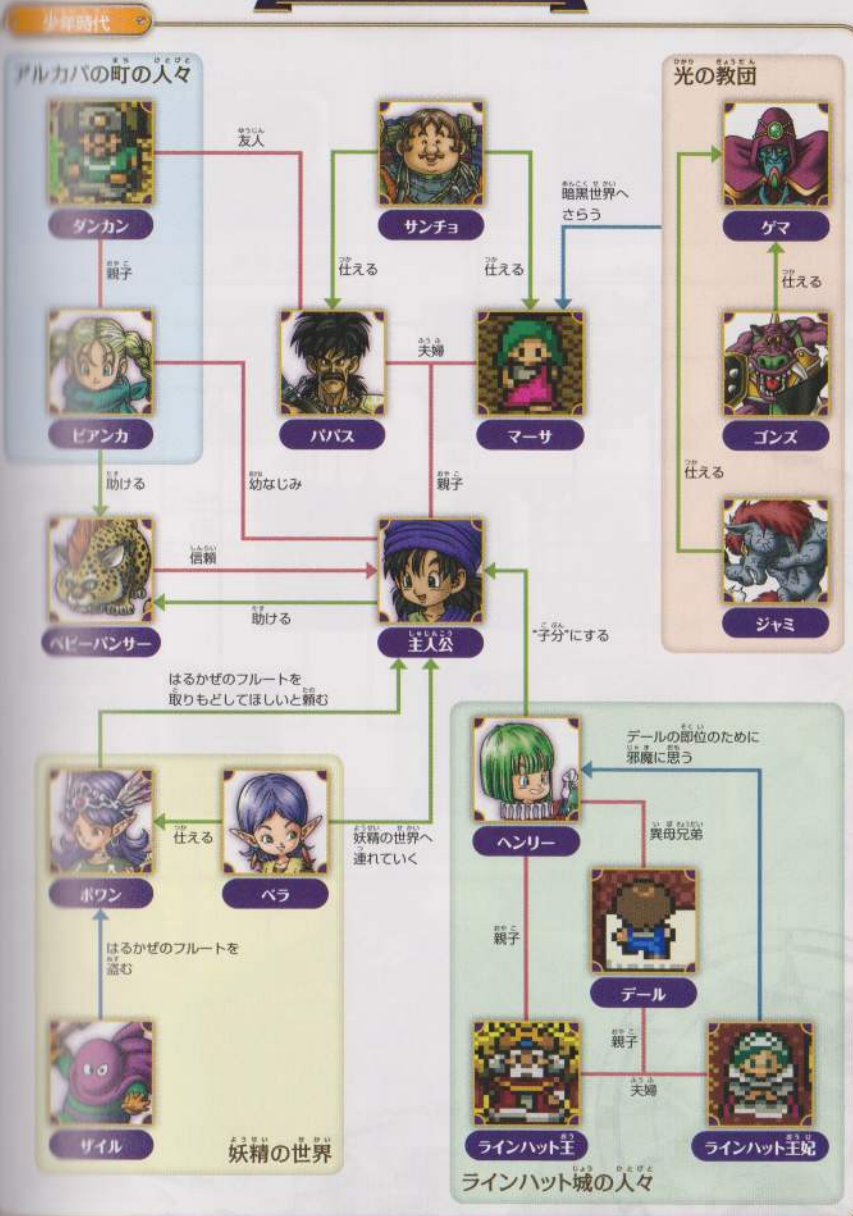
価格●5,490円(税込) 発売日●2008年7月17日
※アルティメットヒッツ版が2010年3月4日に2,940円(税込)で発売

基本的な内容はPS2版と同じだが、"人生最大の選択"の相手に新キャラクターのデボラが加わり、3人のなかから選ぶようになった。名産博物館では、すれちがい通信でオリジナル名産品の交換ができる。

⬆プリズニャンとアークデーモンの2種族が、新たなモンスターとして登場。どちらも、倒すと仲間になることがある。

⬇サラボナの町では、穴から現れるスライムを指定された順番にタッチする『スライムタッチ』が遊べる。

キャラクター図鑑

『ドラゴンクエストV』人物相関図

※1……DS版にのみ登場

青年時代後半

グランバニア城の人々
ドリス
ピピン
親子
オジロン
サンチョ
仕える

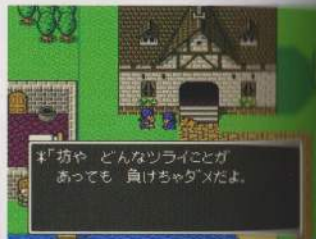
暗黒世界
ミルドラース
力を押さえこもうとする
マーサ

光の教団
イブール
仕える
ゲマ
仕える
ゴンズ
仕える

おじとおい
マスタードラゴン
キラーパンサー
信頼
?
力を貸す
ブサン
強引についていく
主人公
親子
ルドマン
親子
?
フローラ
姉妹
デボラ(※1)
天空の花嫁
親友
幼なじみ
ヘンリー
夫婦
異母兄弟
親子
マリア
男の子
?
女の子
ビアンカ
親子
ダンカン
デール
親子
ラインハット太后
コリンズ
ラインハット城の人々

数奇な運命を切り開く人物

主人公

おだやかな性格ながら、意志が強い若者。相手の心をなごませる不思議な魅力の持ち主で、倒したモンスターを改心させて仲間にすることができる。幼いころから、父親のパパスに連れられて世界各地を旅してきた。年月を重ねてたくましい青年となってからも、大切な人を助けるために冒険の旅をつづけていく。

男勝りなおてんば娘

ビアンカ

アルカパの町に住む、主人公よりふたつ年上の幼なじみ。明るく快活な性格で、やや強引な面もあるが、いじめっ子から"子ネコ"を助けるような優しい心を持つ。美しい女性へと成長したあとは、再会した主人公に同行して冒険の手助けをする。

思い出のセリフ

「あら、なによ。私が女らしくないっていうの？
でも、それでも私を選んでくれるのね。
ありがとう、アベル」
——主人公に人生最大の選択で選ばれて

慎ましやかな富豪の娘

フローラ

世界でも有数の大富豪であるルドマンの娘。修道院で花嫁修業を積み、サラボナの町の屋敷へ8年ぶりに帰ってきた。白いバラのように清楚で可憐な女性だが、強い勇気を持っており、いざというときには愛する者のために命を投げ出そうとする。

フローラ「どうか お願いです！
私などのために
危ない事を しないで下さい。

思い出のセリフ

「……あらっ、いやだわ、私ったら
お名前も聞かずに、ボーッとして」
——サラボナの町で主人公と出会ったときに

自由奔放なお嬢様

デボラ

DS版にのみ登場

自己中心的な性格をした、大富豪ルドマンのもうひとりの娘。自分の思うまま、自由に生きたいと考えている。どんな相手に対しても高飛車で強気な態度をとるため、妹であるフローラとは正反対に、サラボナの町の住人からの評判は悪い。

思い出のセリフ

「あんたって、よく見ると
小魚みたいな顔してるのね。
小魚は身体にいいし、嫌いじゃないわよ」
——部屋へやってきた主人公に向かって

主人公を慕う魔物

ベビーパンサー／キラーパンサー

“地獄の殺し屋”と恐れられる魔物。[illegible]
子ネコのように小さいベビーパンサーの[illegible]
ろ、いじめっ子から助けてもらったこと[illegible]
主人公を信頼するようになった。主人[illegible]
はいったん引き離されるが、キラーパンサ
ーへと成長したのちに再会を果たす。

勇気あふれる少年

男の子

グランバニアで生まれ育った少年。まだ幼いが、一流の戦士も顔負けの能力を備えており、さまざまな武器や呪文を駆使して戦う。闇に覆われようとしている世界を救うため、みなぎる勇気とくじけぬ心で、主人公と一緒に困難に立ち向かっていく。

思い出のセリフ

「行こうよ！ 行って、悪いヤツを
やっつけようよ！ ボクは、
そのために生まれてきたと思うんだ！」
——暗黒世界へ向かおうとする主人公に

家族のために戦う少女

女の子

グランバニア出身のか[illegible]
しい少女。小さな身体[illegible]
魔力を秘め、失われた[illegible]
文さえも使いこなす。[illegible]
せなところはあるが、[illegible]
しい性格をしており、[illegible]
戦いにもひるまず、大[illegible]
族のために力を尽くす。

思い出のセリフ

「お母さんがこんなに
きれいな人だったなんて……。
お父さんも、けっこうすみにおけないわね」
——母親とひさしぶりに再会して

強く優しい放浪の戦士

パパス

主人公の父親。幼い主人公を連れてグランバニアを旅立ち、伝説の勇者を捜して世界の各地をめぐってきた。威厳と風格に満ちた人物で、旅の拠点とするサンタローズの村の住人をはじめ、多くの人に慕われている。

思い出のセリフ

「よし、浮かんだぞ！
トンヌラというのはどうだろうかっ!?」
——生まれたばかりの主人公の名前を考えて

「お前にはいろいろさびしい思いをさせたが、
これからは遊んであげるぞ」
——主人公とラインハット城へ向かう直前に

人間界へやってきた妖精

ベラ

元気な妖精の少女。妖精の国を救ってくれる戦士を捜して人間界を訪れたが、ふつうの人間には自分の姿が見えず、困り果てていた。唯一気づいてくれた主人公を妖精の世界へ連れていき、盗まれたはるかぜのフルートを取り返すため一緒に冒険する。

思い出のセリフ

「まあっ！ あなたには、私が見えるの!?
よかった！ やっと私に
気がついてくれる人を見つけたわ！」
——主人公に話しかけられて

イタズラ好きな王子

ヘンリー

わんぱくでわがままな、ラインハットの第1王子。人の背中にカエルを入れたり兵士のおでこにタンコブを作ったりと、毎日のようにイタズラをくり返していた。しかし、ある人物の死をきっかけに立派な若者へ成長し、主人公と固い友情で結ばれる。

思い出のセリフ

「オレはこの国の王子。王様のつぎに
えらいんだ。オレの子分にしてやろうか？」
——主人公とはじめて出会ったときに

主に固い忠誠を誓う従者
サンチョ

パパスにつき従って旅に出た、忠誠心あふれる男性。サンタローズの村でパパスとは離ればなれになるが、長い年月を経て主人公と再会。今度は主人公とその子どもに仕え、親子3代に対して忠義を尽くす。

思い出のセリフ

「このサンチョ、今日ほどうれしい日は……。うっ、うっ……」
——主人公の晴れ姿を目にしたときに

「年老いたといえども、このサンチョ、まだまだ若い者には負けませんぞ!」
——主人公の旅についていこうとし

国を愛する若き兵士
ピピン

グランバニア王国に仕える元気いっぱいな兵士。城内にある宿屋の息子で、まだ幼いころから、兵士として自分の国を守ることを夢見ていた。成長して兵士になる夢をかなえたあとは、敬愛するグランバニア国王の手助けをしようと奮闘する。

思い出のセリフ

「小さいころからこうして兵士になるのが夢でした。あとは王を助けて一緒に旅に出られたら、どんなにうれしいでしょうか!」
——成長して夢をかなえたあとに

物語上の重要キャラクター

魔物に関係する力を持つ女性
マーサ

不思議な力があるために魔物にさらわれてしまった、主人公の母親。つねに息子の幸せを願っている。

アルカパの町のキャラクター

気のいい宿屋の主人
ダンカン

大きな宿屋を営む、ビアンカの父親。のちに、身体をこわして宿屋を売り払い、山奥の村へ引っ越す。

陽気な宿屋のおかみ
ダンカンのおかみさん

ビアンカの母親で、さっぱりした性格の女性。夫であるダンカンと一緒に、宿屋を切り盛りする。

レヌール城のキャラクター

ゴーストに悩む城の主
エリック

幽霊となった、レヌール城の城主。ゴーストたちに墓を荒らされ、眠りにつくことができずに困っている。

眠りを邪魔された女性の幽霊
ソフィア

エリックの妻。城に棲みついたゴーストたちに静かな眠りを妨害され、主人公とビアンカに助けを求めた。

妖精の村のキャラクター

妖精の村を治める女性
ポワン

人間や魔物に対しても優しい、妖精の村の長。はるかぜのフルートを取りもどしてほしいと主人公に頼む。

思い出のセリフ

「あなたが大人になり、もし何かに困ったとき、ふたたびこの国を訪ねなさい。きっと、力になりましょう」
——少年時代の主人公と別れるときに

妖精の村のキャラクター

妖精の城にくわしい少女
ルナ

妖精の村に住む女性。青年になってふたたび村を訪れた主人公に、妖精の城を見つける方法を教える。

氷の館のキャラクター

あわて者のドワーフ
ザイル

ドワーフの少年。ポワンが祖父を妖精の村から追放したと誤解し、仕返しにはるかぜのフルートを盗んだ。

思い出のセリフ

「ポワンは、じいちゃんを村から追い出した憎いヤツだ!」
——はるかぜのフルートを取りもどしにきた主人公に

ラインハットの関所のキャラクター

職務に忠実な青年
トム

関所を警備している兵士。幼いころのヘンリーに、カエルをベッドに入れるというイタズラをされた。

ラインハット城のキャラクター

子どものことで悩む国王
ラインハット王

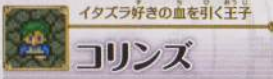
ラインハット王国の国王で、ヘンリーとデールの父親。ヘンリーのわんぱくぶりに手を焼いている。

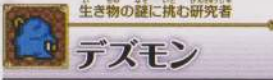
我が子を溺愛する野心家
ラインハット王妃

ラインハット王の妻。前の王妃の子であるヘンリーを始末し、実子のデールを王にしようと画策する。

素直で気の弱い弟
デール

ラインハットの第2王子。兄のヘンリーを慕っており、自分自身は国王にふさわしくないと思っている。

ラインハット城のキャラクター

イタズラ好きの血を引く王子
コリンズ

ヘンリーとマリアの息子。父親の幼いころと同じくわんぱくでイタズラ好きだが、女の子には優しい。

生き物の謎に挑む研究者
デズモン

ラインハット城に住む大学者。生き物の進化についての謎を解き明かそうと、研究をつづけている。

大神殿(建設中)のキャラクター

聖女のような慈愛の心の持ち[illegible]
マリア

清らかな心の女性。過酷な[illegible]いたが、主人公やヘンリーと一[illegible]脱出し、修道院に身を寄せる。

思い出のセリフ

「それに、試したいのです。
この私にも、その塔の扉が
開かれるかどうかを……」
——神の塔へ向かう主人公[illegible]同行を申し[illegible]

大神殿(建設中)のキャラクター

妹思いの優しい兄
ヨシュア

マリアの兄で、光の教団の兵士。過酷な境遇におちいった妹を主人公たちに託し、大神殿の外へ送り出す。

オラクルベリーのキャラクター

男前が好きなおばあさん
占いババ

オラクリベリーの町で有名な占い師。気分がいいときや、客がいい男だったときは、無料で占いをする。

思い出のセリフ

「本当は夜しか占わぬが、
おぬしはなかなかの男前で
わしの好みだから、
いいことを教えてあげるぞえ」
——昼間に会いにきた主人公に向かって

オラクルベリーのキャラクター

魔物の知識が豊富な老人
モンスターじいさん

主人公にモンスターのことを教え、仲間モンスターを預かる老人。グランバニア城など複数の場所にいる。

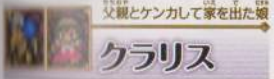
思い出のセリフ

「もしかすると、おぬしなら
モンスターですら改心させ、
仲間にできるかもしれんの」
——主人公とはじめて出会ったときに
「そんなことを言ったら、
○○が泣くぞ」
——人間の仲間を預けたいと言われて

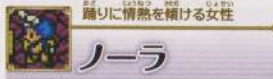
セクシーな姿の助手
イナッツ

モンスターじいさんの助手[illegible]いる、バニーガールの女性。[illegible]ルベリー以外の場所にはいない。

ふだんはおとなしい[illegible]
パトリシア

主人公たちの馬車を引く[illegible]ルプンテを唱えたときに、[illegible]出して魔物を攻撃することが[illegible]

[illegible]ポートセルミのキャラクター

父親とケンカして家を出た娘
クラリス

[illegible]で大人気の踊り子。将来に不[illegible]抱いており、のちに踊り子をや[illegible]テルパドールの実家へ帰る。

踊りに情熱を傾ける女性
ノーラ

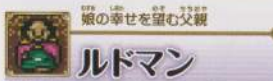
クラリスが去ったあと、人気ナンバーワンになった踊り子。毎晩ヘトヘトになるまで、張り切って踊る。

ルラフェンのキャラクター

古代呪文の復活を目指す老人
ベネット

失われた古代の呪文を研究している老人。実験でたくさん煙を出すので、町の住人に迷惑がられている。

サラボナの町のキャラクター

娘の幸せを望む父親
ルドマン

サラボナの町に住む、やや強引な性格の大富豪。愛娘フローラにふさわしい結婚相手を勝手に募集する。

思い出のセリフ

「しかし、ただの男に、かわいい
フローラを嫁にやろうとは思わんのだ」
——結婚相手の候補者を前にして
「なんと、この私が好きと申すか!?
そ、それはいかん!
もう1度考えてみなさい」
——主人公に人生最大の選択で選ばれそうになって

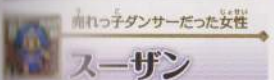
富豪の家のかわいいペット
リリアン

フローラの飼いイヌ。めったに人になつかないが、主人公には初対面でじゃれついてフローラを驚かせる。

想いを告げられずにいる男性
アンディ

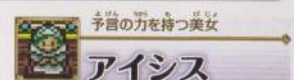
引っこみ思案な性格の青年。フローラの幼なじみで、子どものころから彼女に想いを寄せていた。

サラボナの町のキャラクター

売れっ子ダンサーだった女性
スーザン

[illegible]大の選択でフローラを選ん[illegible]にのみ登場。アンディと結婚[illegible]ルドマンの別荘に住んでいる。

魔物を封じて町を救った偉人
ルドルフ

[illegible]マンの先祖。150年前にブオ[illegible]ツボに封じたが、いずれ復活[illegible]予測し、日記に書き残した。

テルパドールのキャラクター

予言の力を持つ美女
アイシス

テルパドールを治める女王。世界が闇に覆われることを予言し、伝説の勇者の再来を待ち望んでいる。

思い出のセリフ

「いいでしょう。あなたがたには、
何かしら感じるものがあります」
——勇者の墓にお参りをしたいと言われて
「まだ若いとはいえ、
そなたには勇者としての使命が
与えられたのです」
——ようやく現れた勇者に向かって

名産博物館のキャラクター

名産品に命をかけた男
ゆうじい(※1)
リメイク版にのみ登場

名産博物館を建てた老人の幽霊。主人公を博物館の館長に任命し、世界中の名産品を集めてくれと頼む。

思い出のセリフ

「よし！ 今日からお前さんがこの博物館の館長じゃ!」
──幻の名産品を持ってきた主人公に

「はぁ〜〜…すべての台座が埋まるのは、まだ先の先の先かのう……」
──展示品が少ないことをなげいて

※1……DS版では「デスじい」

名産博物館の受付嬢
ミミ

名産博物館の受付にいる女性。ゆうじい(デスじい)にもらった、名産品についてのメモを見せてくれる。

名産博物館のキャラクター

別世界への窓口係
ルル
DS版にのみ登場

名産博物館の地下にある「別世界コーナー」の女性。話しかけると、すれちがい通信が行なえる。

メダル王の城のキャラクター

メダル集めに夢中な王
メダル王

世界中のちいさなメダルを集めている王。メダルを見つけてきた者には、枚数に応じてほうびの品を渡す。

ネッドの宿屋のキャラクター

人生のはかなさを[illegible]
ネッド

ネッドの宿屋のオーナー。[illegible]裏手にたたずんでおり、[illegible]かない人生の大切さを語る。

グランバニア城のキャラクター

お人好しで頼りない王様
オジロン

グランバニアの国王。王に向いていないことを自覚し、ふさわしい者に王位をゆずろうと思っている。

思い出のセリフ

「わしはもともと、人がいいだけで王の器じゃないのじゃ」
──王位をゆずることを反対されて

「わしはいったい、どうしたらいいのか……。オロオロオロ……」
──大事件が起きた翌朝にあわてふためいて

お姫様にされてしま[illegible]
ドリス

オジロンの娘。父親が[illegible]て王女になったが、堅苦しい[illegible]うんざりしてグチをこぼす。

国を牛耳ろうとたくらむ[illegible]
大臣

グランバニアの大臣。[illegible]ジロンを言葉巧みにあやつり、[illegible]の思いどおりに国を動かしている。

グランバニア城のキャラクター

出会いと別れの酒場の店主
ルイーダ

[illegible]が帰還したグランバニア城に[illegible]た女性。パーティに仲間を[illegible]、はずしたりしてくれる。

チェスが大好きな兵士
パピン
リメイク版にのみ登場

[illegible]の父親。城を守る兵士だが、[illegible]もらったモンスターチェスに[illegible]、仕事が手につかなくなった。

お金持ちの屋敷のキャラクター

魔物にさらわれた少年
ジージョ

お金持ちの屋敷のひとり息子。両親と幸せに暮らしていたが、ある日突然、魔物に連れ去られてしまう。

息子を愛する富豪
お金持ちの夫

孤島の屋敷に住む、ジージョの父親。息子が生まれたあと、"男の石像"を家の守り神として購入した。

悲しみに暮れる夫人
お金持ちの妻

ジージョの母親。魔物にさらわれた息子の行方がわからず、悲しみに包まれた日々を送っている。

ジージョの行方を探った男性
クラウド

お金持ちの屋敷の使用人。主人の命令でジージョを探すが、何も手がかりがつかめずに屋敷へもどる。

[illegible]の洞くつのキャラクター

正体不明の自称"天空人"
プサン

洞くつのトロッコに20年以上乗りつづけていたという男性。天空城へ向かう主人公に無理やり同行する。

思い出のセリフ

「わー、助けてくれー!
誰かこのトロッコを止めてくれー!」
──暴走するトロッコで走りながら

「これで、この城が
天より落ちてしまった理由が
わかりました」
──天空城でオーブが消えた台座を見て

妖精の城のキャラクター

妖精たちの統治者
妖精の女王

人間に見えない城に住む、妖精たちを統べる女性。ゴールドオーブを探す主人公に、ひかるオーブを渡す。

[illegible]のキャラクター

[illegible]を見守る偉大な竜
マスタードラゴン

[illegible]のすべてを統治する、天空の[illegible]前にボブルの塔に能力を[illegible]、[illegible]を消してしまったらしい。

ジャハンナのキャラクター

人間の姿を夢見るスライム
スラタロウ

人間になった魔物が暮らす町ジャハンナの住人。ひと足先に人間になれた友だちと、一緒に遊んでいる。

その他のキャラクター

どんな扉も開けた伝説の男
ゴロステ

その昔、さいごのカギで世界中を荒らしまわった大盗賊。巨大な魔物に飲みこまれたと伝えられている。

DRAGON QUEST V 天空の花嫁

冒険の世界地図

世界の真ん中に大神殿がそびえ立ち、それを取り囲むように大陸が広がっている。妖精の世界と暗黒世界はどちらもせまく、町やダンジョンなどの数も少ない。

1 ビスタ港
2 サンタローズの村
3 サンタローズの洞くつ
4 アルカパの町
5 レヌール城
6 ラインハットの関所
7 ラインハット城
8 古代の遺跡
9 修道院
10 オラクルベリー
11 ラインハットの洞くつ
12 森深きほこら
13 神の塔
14 港町ポートセルミ
15 カボチ村
16 魔物のすみか
17 ルラフェン
18 うわさのほこら
19 サラボナへの洞くつ
20 サラボナの町
21 死の火山
22 山奥の村
23 滝の洞くつ
24 カジノ船(※1)
25 砂漠のほこら
26 テルパドール
27 名産博物館(※1)
28 メダル王の城
29 ネッドの宿屋
30 チゾットへの山道
31 チゾットの村
32 グランバニアへの洞くつ
33 グランバニア城
34 試練の洞くつ
35 北の教会
36 デモンズタワー
37 オークション会場跡(※1)
38 お金持ちの屋敷
39 最果てのほこら
40 海の神殿
41 エルヘブン
42 天空への塔
43 トロッコの洞くつ
44 天空城
45 迷いの森
46 妖精の城
47 封印のほこら
48 見はらしの塔
49 封印の洞くつ
50 ボブルの塔
51 大神殿

※1……リメイク版にのみ登場

妖精の世界

- 52 妖精の村
- 53 ドワーフの洞くつ
- 54 氷の館
- 55 すごろくの穴(※1)

※1……リメイク版にのみ登場

暗黒世界

- 56 暗黒世界のほこら
- 57 ジャハンナ
- 58 暗黒のすごろく場(※1)
- 59 エビルマウンテン
- 60 謎の洞くつ

※1……リメイク版にのみ登場

冒険の旅路

少年時代スタート！

↓

風を受けて進む船

ストレンジャー号(※2)

▶パパスについての話を聞く

↓

作られた小さな港

ビスタ港

▶パパスと一緒にサンタローズの村へ向かう

↓

に囲まれたのどかな村

サンタローズの村

▶村を訪れていたビアンカとダンカンのおかみさんから「薬の材料を取りに行った親方が洞くつから戻らない」という話を聞く

↓

村の奥に入口がある洞くつ

サンタローズの洞くつ

▶岩にはさまれて動けなくなっている親方を助ける

↓

サンタローズの村

▶パパスと一緒に、ビアンカとダンカンのおかみさんを送ってアルカパの町へ向かう

↓

大きな宿屋が建つ町

アルカパの町

▶いじめっ子から"子ネコ"を助けるために、ビアンカと一緒にレヌール城へお化け退治に向かう

↓

お化けが出るというウワサの古城

レヌール城

▶エリックから「城内のゴーストを追い出してくれ」と頼まれ、おやぶんゴーストと戦ったあと、ゴールドオーブを入手する

↓

アルカパの町

▶子ネコ(ベビーパンサー)が仲間に加わる

▶ビアンカから別れぎわにビアンカのリボンをもらい、パパスと一緒にサンタローズの村へ向かう

↓

サンタローズの村

▶村のあちこちで起きているイタズラの犯人を見つける

↓

季節をつかさどる妖精たちの村

妖精の村

▶ポワンから「盗まれたはるかぜのフルートを取りもどしてほしい」と頼まれ、ベラと一緒にドワーフの洞くつへ向かう

↓

村を追い出されたドワーフの住居

ドワーフの洞くつ

▶カギの技法を身につける

↓

次ページへ

※2……DS版で名前がつけられている

前ページより

雪の女王が住む氷に包まれた館

氷の館

▶カギの技法を使って入口の扉を開け、ザイルや雪の女王と戦ったあと、はるかぜのフルートを入手する

↓

妖精の村

▶ポワンにはるかぜのフルートを渡し、ベラと別れてサンタローズの村へもどる

↓

サンタローズの村

▶パパスと一緒にラインハット城へ向かう

↓

川底のトンネルを警備する関所

ラインハットの関所

王位継承問題に揺れる城

ラインハット城

▶ラインハット王から「王子ヘンリーの友だちになってくれ」と頼まれる
▶悪党にさらわれたヘンリーを捜す

↓

悪党たちがひそむ遺跡

古代の遺跡

▶パパスと一緒に、捕らわれていたヘンリーを助ける
▶ヘンリーと一緒に逃げる途中でゲマと戦い、敗れてゴールドオーブを砕かれる

↓

青年時代前半スタート！

↓

多くの人が働かされている場所

大神殿（建設中）

▶ヘンリーやマリアと一緒に、過酷な環境から脱出する

神に仕える女性が暮らす修道院

修道院

▶自由の身になり、ヘンリーと一緒に旅立つ

↓

カジノがある夢の都

オラクルベリー

▶馬車を買う

↓

破壊され荒れ果てた村

サンタローズの村

▶「ラインハットの兵士が村を焼き払った」という話を聞く

↓

サンタローズの洞くつ

▶パパスが残した手紙を読む
▶天空のつるぎを入手する

↓

アルカパの町

▶ラインハットの悪い評判を聞き、それを気にするヘンリーと一緒にラインハット城へ向かう

ラインハットの関所

↓

ラインハット城

▶城の南へ通じる抜け道を探す

↓

地下牢として使われている通路

ラインハットの洞くつ

▶牢獄に捕らわれたラインハット太后を見つける

↓

ラインハット城

▶ニセモノの太后がいることを知り、デールから不思議な鏡の話を聞く
▶「真実を映し出す鏡が塔にある」と書かれた日記を読む

↓

旅の扉があるほこら

森深きほこら

↓

修道院

▶「塔の入口は神に仕える乙女しか開けられない」と教えてもらい、同行を申し出たマリアを連れていく

神への信仰心が試される塔

神の塔

▶ラーのかがみを入手する

↓

ラインハット城

▶ラーのかがみでニセモノの太后の正体を暴き、ニセたいこうと戦う
▶ヘンリーやマリアと別れて、ビスタ港へ向かう

↓

ビスタ港

▶西の国へ向かう船に乗る

↓

連絡船が発着する大きな港町

港町ポートセルミ

▶カボチ村の農民から村を荒らす魔物の退治を頼まれる

↓

農業を営む貧しい村

カボチ村

▶「魔物は西のほうからくる」という話を聞く

恐ろしい化け物が棲む洞くつ

魔物のすみか

▶ビアンカのリボンを使って魔物の記憶を呼び覚ますと、キラーパンサーが仲間に加わる

↓

カボチ村

▶村人に「魔物とグルだった」と誤解されて追い払われる

↓

細い通路が入り組んだ町

ルラフェン

▶古代の呪文を研究しているベネットじいさんに協力し、ルラムーン草を取ってきてルーラを覚える

↓

ラインハット城

▶デールから「勇者が使った盾がサラボナにある」と教えてもらう
▶ヘンリーと再会し、「マリアと結婚した」という話を聞く

↓

旅人が身体を休めるほこら

うわさのほこら

▶「フローラが8年ぶりに修道院からサラボナの町へ帰ってきた」というウワサを耳にする

↓

次ページへ

前ページより

山脈を掘り抜いたトンネル
サラボナへの洞くつ
水辺に作られた美しい景色の町
サラボナの町
- ルドマンから「炎のリングと水のリングを持ってきた者をフローラと結婚させ、天空の盾を渡す」という話を聞く

灼熱の溶岩が流れる火の山
死の火山
- ようがんげんじんと戦い、炎のリングを入手する

サラボナの町
- ルドマンに炎のリングを渡す

温泉が湧き出る名もなき村
山奥の村
- 再会したビアンカに川をふさぐ水門を開けてもらい、一緒に滝の洞くつへ向かう

巨大な滝に隠された洞くつ
滝の洞くつ
- 水のリングを入手する

サラボナの町
- ルドマンに水のリングを渡す
- 人生最大の選択をしたあと、ルドマンから「シルクのヴェールを取ってくるように」と言われる

山奥の村
- 道具屋からシルクのヴェールを受け取る

サラボナの町
- 炎のリングと水のリングを入手し、大切な女性が仲間に加わる
- ルドマンから天空の盾をもらう

港町ポートセルミ
- ルドマンから借りた船で出港する

オアシスの横に作られたほこら
砂漠のほこら
美しい女王が治める砂漠の国
テルパドール
- アイシスから伝説の勇者やパパスの話を聞き、グランバニアへ行くようにすすめられる

風変わりな王が住む城
メダル王の城
山道へ向かう旅人が立ち寄る宿屋
ネッドの宿屋
険しい山脈の頂上へつながる道
チゾットへの山道
山の上に作られた村
チゾットの村
- 大切な女性が倒れる

の広大な洞くつ
グランバニアへの洞くつ
内部に収めた堅牢な城
グランバニア城
- サンチョと再会する
- 大切な女性がふたたび倒れる
- オジロンから「王家の証を取ってきてくれ」と頼まれる

王になる者が訪れる洞くつ
試練の洞くつ
- 王家の証を入手したあと、襲ってきたカンダタと戦う

グランバニア城
- オジロンに王家の証を見せる
- 祝賀の宴のあと、大切な女性が魔物にさらわれる
- 大臣の部屋で入手した空飛ぶくつを使って、北の教会の近くへ飛んでいく

グランバニア城の北に位置する教会
北の教会
凶暴な魔物が巣くう塔
デモンズタワー
- ジャミと戦ったあと、大切な女性ともども身動きできない状態にされる

青年時代後半スタート！

幸せな家族が暮らしていた孤島の家
お金持ちの屋敷
- 身動きできない状態から助け出される

グランバニア城
- 男の子、女の子、サンチョ、ピピンが仲間に加わる
- オジロンからマーサの故郷エルヘブンの場所を聞く

ルラフェン
- ベネットじいさんからパルプンテを教えてもらう

テルパドール
- アイシスから天空のかぶとをゆずり受ける

岬の突端に建つ家
最果てのほこら

次ページへ

前ページより

↓

水に覆われた神殿

海の神殿

↓

不思議な力を持つ民の隠れ里

エルヘブン

- 4人の長老からマーサや暗黒世界の話を聞く
- まほうのカギと魔法のじゅうたんを入手する

↓

かつて天空の城へ届いていた塔

天空への塔

- 魔法のじゅうたんを使って塔を訪れる
- 「天空の城が湖に沈んでいる」という話を聞く
- マグマの杖を入手する

↓

トロッコの線路が敷かれた洞くつ

トロッコの洞くつ

- マグマの杖を使って洞くつの入口を開く
- 天空の民を自称するプサンが勝手についてくる

↓

湖の底に沈む無人の城

天空城

- プサンから「妖精の村に通じる森を探し、妖精の女王にゴールドオーブを作ってもらってほしい」と頼まれる

↓

妖精の世界への入口

迷いの森

↓

春の暖かな空気に包まれた村

妖精の村

- ポワンから妖精のホルンをもらったあと、ルナから妖精の女王に会う方法を聞く

↓

人間の目には見えない神秘的な城

妖精の城

- 妖精のホルンを使って城を訪れ、妖精の女王からひかるオーブをもらう
- 懐かしい場所へ行き、ゴールドオーブとひかるオーブをすりかえる

↓

世界を治める神が住まう城

天空城

- プサンにゴールドオーブを渡すと、天空城が空に浮かび上がる
- 老人からフックつきロープをもらう

↓

サラボナの町

- ルドマンから「封印のほこらにあるツボの色を見てきてほしい」と頼まれる

↓

ツボがひとつだけ置かれたほこら

封印のほこら

- ツボの色を確認する

↓

サラボナの町

- [illegible]「ルドマンが見はらし[illegible]で待っている」と言われる

↓

[illegible]の隣に立つ塔

見はらしの塔

- [illegible]てきたブオーンと戦い、さいごのカギを入手する

↓

[illegible]が封じられた洞くつ

封印の洞くつ

- 王者のマントを入手する

↓

[illegible]にゆかりがある巨大な塔

ボブルの塔

- フックつきロープを使って塔のなかを探索し、ゴンズやゲマと戦う
- ドラゴンオーブを入手する

↓

天空城

- プサンにドラゴンオーブを渡したあと、マスタードラゴンから天空のベルをもらう

↓

山の頂上に造られた壮大な神殿

大神殿

- 天空のベルを使って神殿を訪れる
- 天空のよろいを入手する
- マーサに化けていたラマダと戦う
- イブールと戦い、命のリングを入手したあと、大切な女性を助ける

↓

グランバニア城

- 大切な女性が仲間に加わる

↓

海の神殿

- 炎、水、命の3つのリングを使って、暗黒世界への入口を開く

↓

人間界と暗黒世界をつなぐ場所

暗黒世界のほこら

↓

人間になった魔物が住む町

ジャハンナ

- マーサや魔王ミルドラースについての話を聞く

↓

魔物たちがひしめく巨大な山

エビルマウンテン

- マーサと再会する
- ミルドラースと戦う

↓

↓

毒の沼地の地下に広がる迷宮

謎の洞くつ

- エスタークと戦う

冒険の名場面を振り返る——

思い出アルバム

幼なじみのビアンカに連れられて
夜中の古城でオバケ退治
——レヌール城にて

遺跡に響く父の無念の叫び。
長い苦難の日々がはじまる
——古代の遺跡にて

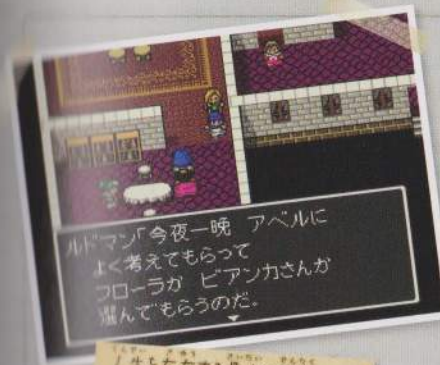
ラインハット城から旅立つ前に、
ピエールを仲間にしておかなくちゃ!
——ラインハット周辺にて

"子ネコ"の名前はボロンゴ? プックル?
チロル? それとも……
——アルカパの町にて

▶はい
いいえ
ビアンカ「じゃあ……
ゲレゲレって どうかしら?

ヘンリー「さあて いこうぜ!

ついに自由の身となり、
ヘンリーとふたりで冒険の旅に出発
——修道院にて

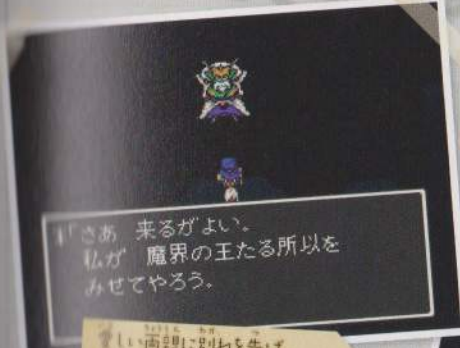
遠い昔にもらった思い出のリボンが、
魔獣の記憶を呼び覚ます
——魔物のすみかにて

人生を左右する最大の選択。
ひと晩悩んでも答えは出るのか!?
——サラボナの町にて

固まった身体はピクリとも動かず、
何もできぬまま年月は過ぎて……
——お金持ちの屋敷にて

父の強き心を受け継ぐ、
男の子と女の子の誕生
——グランバニア城にて

*「女の子のほうは
そうね やっぱり
お母さん似かしら。

時を越えた懐かしい場所で、
少年にオーブを見せてもらう
——サンタローズの村にて

▶はい
いいえ
アベル「え? ボクのもってる
きれいな宝石を
見せてくれないかって?

愛しい両親に別れを告げ、
世界の命運をかけた最終決戦へ
——エビルマウンテンにて

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究 5

呪文の歴史

じゅもんのれきし

魔法の力で不思議な効果をもたらす呪文は、『DQ』の歴史を語るうえで欠かせない存在。どの呪文がいつ登場し、どう変わっていったのか、その変遷をまとめてみた。

呪文のシステムの歴史を追う

呪文に関するゲームシステムですべての作品に共通しているのは、使うさいにMP(マジックパワー)を消費するという点。それ以外のいくつかの事柄――呪文を覚える方法、ダメージや回復量の決まりかた、使ったときの見た目などについては、作品ごとにこまかく変化しているのだ。

初登場の呪文

おなじみの呪文は『DQⅢ』でほぼ出そろう。メラ系、ギラ系といった系統も『DQⅢ』で整理された。

Ⅰ 呪文は10種類

登場する呪文は以下の10種。これらのほとんどは、以降の作品でも登場しつづけている。

「DQⅠ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●ギラ　●ベギラマ
- 回復呪文：●ホイミ　●ベホイミ
- 探索呪文：●ルーラ　●リレミト　●レミーラ　●トヘロス
- 補助呪文：●ラリホー　●マホトーン

Ⅱ 呪文の種類が倍以上に

13種類もの新呪文が追加。バギやイオナズンは、この作品で初登場した。

「DQⅡ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●バギ　●イオナズン　●ザラキ　●メガンテ
- 回復呪文：●ベホマ　●ザオリク　●キアリー
- 謎の呪文：●パルプンテ
- 探索呪文：●トラマナ　●アバカム
- 補助呪文：●スクルト　●ルカナン　●マヌーサ

Ⅲ 新たな呪文が数多く追加

メラ系、ヒャド系、デイン系が初登場。ほかにも初登場の呪文は多く、ほとんどの攻撃呪文は強さが3段階(たとえば、ギラ系ならギラ、ベギラマ、ベギラゴン)になった。

「DQⅢ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●メラ　●メラミ　●メラゾーマ　●ベギラゴン　●イオ　●イオラ　●ヒャド　●ヒャダルコ　●ヒャダイン　●マヒャド　●バギマ　●バギクロス　●ライデイン　●ギガデイン　●ザキ　●ドラゴラム
- 回復呪文：●ベホマラー　●ベホマズン　●ザオラル　●キアリク　●ザメハ　●シャナク
- 補助呪文：●ニフラム　●バシルーラ　●バイキルト　●スカラ　●ルカニ　●ピオリム　●ボミオス　●マホカンタ　●フバーハ　●アストロン　●モシャス　●メダパニ　●マホトラ
- 探索呪文：●インパス　●ラナルータ　●レムオル

←『DQⅢ』ではじめて登場し、そのままシリーズの常連になっていった呪文は多い。

Ⅳ～Ⅷ 呪文の種類の安定期

新登場の呪文は少なめ。『DQⅥ』以降は、英語そのままの呪文名が登場するのも特徴。

「DQⅣ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●ミナデイン
- 回復呪文：●メガザル
- 補助呪文：●ラリホーマ　●マホステ

「DQⅤ」で初登場の呪文

- 補助呪文：●マホキテ

「DQⅥ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●マダンテ(※1)　●グランドクロス(※1)　●ザラキーマ
- 回復呪文：●ザオリーマ(※2)
- 補助呪文：●マホターン　●マジックバリア
- 探索呪文：●フローミ　●レミラーマ

※1……『DQⅥ』『DQⅦ』では特技として登場
※2……遊び人や特技による遊びでのみ発動

「DQⅦ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●コーラルレイン　●メイルストロム
- 補助呪文：●マジャスティス　●ギガジャティス

「DQⅧ」で初登場の呪文

- 補助呪文：●ディバインスペル　●マホアゲル　●メダパニーマ　●ベスカトレ

Ⅸ 関連作品で生まれた呪文も登場

『DQモンスターズ1』や『ジョーカー1』を出典とする呪文が多数登場。これにより、各系統の攻撃呪文の強さは3段階から4段階になり、ドルマ系も誕生した。その一方で、常連だったギラ系とデイン系は登場していない。

「DQⅨ」で初登場の呪文

- 攻撃呪文：●メラガイアー(※3)　●イオグランデ(※3)　●マヒャデドス(※3)　●バギムーチョ(※3)　●ドルマ(※3)　●ドルクマ(※3)　●ドルモーア(※3)　●ドルマドン(※3)
- 回復呪文：●ベホイム
- 補助呪文：●ヘナトス　●ピオラ(※4)　●ボミエ(※4)　●マホバリア　●バーハ(※3)

※3……関連作品も含めると、最初に登場したのは『ジョーカー1』
※4……関連作品も含めると、最初に登場したのは『DQモンスターズ1』

←たとえばメラ系なら、メラゾーマよりも強いメラガイアーが登場。

➡ベホイムは、ベホイミより上、ベホマより下の強さのホイミ系の呪文。

呪文の修得のしかた

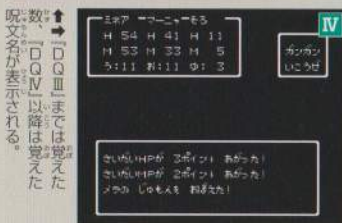
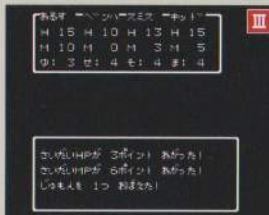
呪文は、基本的にレベルアップにともなって覚えていくもの。『DQⅥ』～『DQⅧ』では、職業レベルやスキルによって覚えることもできる。

Ⅰ Ⅱ レベルアップで覚える

特定のレベルに達すると、新しい呪文を覚えられる。なお、『DQⅡ』以降は、いずれの作品でも、覚える呪文の種類や呪文を覚えるレベルが仲間ごとにちがう。

Ⅲ Ⅳ ランダムの要素もあり

レベルアップで覚えるのは、前作までと同じ。ただし、それぞれの呪文を決まったレベルでかならず覚えるとはかぎらず、運が悪いと覚えるのが少し遅れる場合がある。

↑『DQⅢ』までは覚えた数、『DQⅣ』以降は覚えた呪文名が表示される。

Ⅴ 修得レベルはふたたび一定に

『DQⅡ』までと同様、特定のレベルで呪文を確実に覚えられるようになった。

↑主人公のルーラとパルプンテは、呪文の研究を手伝うと覚えられる。

Ⅵ Ⅶ 職業レベルのアップでも覚えられる

レベルアップのほか、特定の職業で職業レベルが上がったときにも呪文を覚えることが可能。なお、『DQⅥ』では主人公のライデインとバーバラのマダンテ、『DQⅦ』では主人公のマジャスティスとギガジャティスを、特別な方法で修得することになる。

↑『DQⅦ』には、職業（→P.263）で覚える呪文もある。

Ⅷ レベルとスキルで修得

スキルシステムが初登場（→P.310）。一部の呪文は、レベルアップではなく、特定のスキルに一定量のスキルポイントを振りわけたときに修得できるようになった。

↑ゼシカのベギラゴンとマヒャドは、物語が進むと修得する。

Ⅸ 修得方法はレベルアップのみに

各職業で特定のレベルになったときに呪文を修得できる。一方、呪文をスキルで覚えることはなくなった。なお、ルーラは主人公専用の呪文で、世界樹から授かって覚える。

↑呪文は、その呪文を覚えた職業でいるあいだのみ使用可能。

呪文の威力

『DQⅦ』までの呪文の威力は、使用者のパラメータに影響されない。しかし、『DQⅧ』からは、ある程度影響を受けるように変化している。

Ⅰ～Ⅶ 安定した威力を発揮

同じ呪文であれば、パラメータにかかわらず威力は同じ。ただし、多くの作品では、魔物が使ってくる呪文は威力が少し低い。

Ⅷ かしこさによって威力アップ

攻撃呪文は、かしこさが高いと威力が上がるようになった。かしこさがどの程度影響するかは、呪文ごとに異なる。

かしこさが低い	かしこさが高い

↑呪文の多くは、かしこさの高さに応じて、ダメージに最大で2倍近くもの差が出る。

Ⅸ ふたつの魔力と"呪文会心"が影響

回復魔力、攻撃魔力という新たなパラメータが登場。多くの呪文は、これらのどちらかの影響を受けるようになった。さらに、呪文版の会心の一撃とも言える「呪文の暴走」「呪文のパワーアップ」が起こり、通常よりも呪文の効果が強化されることがある。

↑基本的に、回復魔力は僧侶の呪文、攻撃魔力は魔法使いの呪文に影響。

↑攻撃呪文が暴走したときは、与えるダメージが1.5～2倍にアップ。

攻撃呪文の効きかた

攻撃呪文の効きかたは、『DQⅤ』で大きく変わった。『DQⅨ』でも重要な変更がほどこされている。

Ⅰ～Ⅳ 効くか効かないかのみ

魔物に攻撃呪文を使ったときの結果は、完全に効くかまったく効かないかのどちらか。相手の耐性が高いほど効かないケースが増えるものの、「効いたけれどダメージを軽減される」ということは起こらない。なお、自分たちが受ける攻撃呪文はかならず効くが、そのダメージは一部の防具で減らすことが可能。

↑攻撃呪文も、ラリホーなどの補助呪文と同じように効かないことがある。

Ⅴ～Ⅷ 耐性でダメージが減る

相手の耐性が高いと、攻撃呪文のダメージが減らされる。相手が完全な耐性を持っているときをのぞき、「攻撃呪文がまったく効かない」ということは起こらなくなった。

↑相手の耐性が高いと、強力な呪文でも大きなダメージは与えられない。

Ⅸ 弱点を突けば大ダメージ

呪文ごとに炎、氷などの属性を持ち、その属性への耐性でダメージが減らされる。逆に、相手の弱点の属性で攻撃すれば、通常より大きなダメージを与えることも可能になった。

呪文使用時の演出

シリーズ初期は、画面がフラッシュするのが呪文を唱えたときの共通の表現。しかし、『DQⅤ』を境に、フラッシュとは別の演出が主流となっていく。

Ⅰ 使用時に画面が光る

呪文を唱えると、独特の効果音とともに画面が白くフラッシュする。この表現は、どの呪文を使ったときでも変わらない。

←魔物が呪文を使ったときは、画面全体ではなく魔物の身体が光る。

ⅡⅢ 演出が敵味方共通に

呪文を唱えたのが敵でも味方でも、同じように画面全体が光るようになった。

Ⅳ 系統によっては色つきに

画面がフラッシュするときの色が、呪文のイメージに合わせたものになった。なお、下記以外の呪文の場合は、『DQⅢ』までと同じくフラッシュの色は白。

呪文ごとのフラッシュの色

呪文	色	呪文	色
メラ系	赤	ザキ系	紫
ギラ系、イオ系	黄	メガンテ	緑
ヒャド系	青		

Ⅴ 初のアニメーション表現

ハードがSFCになってグラフィック機能が強化され、戦闘中は呪文ごとに異なるアニメーションが表示されるように変わった。一方、画面がフラッシュするのは移動中に呪文を唱えたときのみになり、魔物が呪文を使ったときは、『DQⅠ』と同様、魔物の身体だけが光る。

[illegible]

➡魔物が呪文を唱えたときの身体の光は、系統ごとに色がちがう。

Ⅵ 魔物の呪文を光球で表現

魔物がメラやヒャドなどの攻撃呪文を使うさい、球形の光を放つ演出が追加されている。なお、呪文の使用時に画面がフラッシュする表現は、移動中でも使われなくなった。

[illegible]

➡魔物が放つ光球は、唱えた呪文の種類によって色や大きさが異なる。

Ⅶ モンスターごとに演出がちがう

画面がフラッシュせず、呪文ごとのアニメーションがあるという点は、『DQⅥ』と同じ。ただし、魔物が呪文を唱えるときの演出は、モンスターごと、呪文ごとに異なる。

←アニメーションは『DQⅥ』よりもさらにパワーアップ。

[illegible]

Ⅷ 身体のまわりを紋様がまわる

戦闘中に自分たちの姿も画面に映るようになり(→P.310)、呪文を唱えるときは、身体の周囲を文字のような紋様がまわる演出が追加された。一方、魔物が呪文を唱えるときは、身体が輝く光が表示されることが多い。

←紋様がまわる表現は、どの呪文を唱えるときでも共通。

[illegible]

Ⅸ 魔物側も紋様がまわるように

『DQⅧ』と同様、呪文を唱えるときに、身体の周囲を黄色の文字のような紋様がまわる。魔物が呪文を唱えるときも同様の表現になったが、紋様の色は紫色。

⬆➡敵でも味方でも演出はほぼ同じで、紋様の色だけがちがっている。

自分たちでは使えない!? 特別な呪文の数々

『DQⅣ』以降の作品には、自分たちは覚えられず、魔物だけが使えるという呪文がある。それらの呪文は、シリーズでおなじみのものであるケースが多いが、その作品にしか登場しないオリジナルの呪文の場合も。また、『DQⅦ』以降になると、自分たちも魔物たちも戦闘で使うことがなく、特別な場面でのみ使われる呪文や、人の話のなかで名前だけが語られる呪文も登場するのだ。

⬅ヒャダルコやマヒャドは覚えられるが、なんと、ヒャドを覚える仲間はいない。

Ⅴ(PS2) ザラキーマ

➡ブチマージが唱える死の呪文。しかし、MPが足りず、かならず失敗する。

⬅強大な魔物に変身する究極魔法。この呪文を打ち破るためには、マジャスティスの呪文が必要となる。

➡魔物がモンスターチームに使ってくる呪文。受けると吹き飛ばされ、通常のパーティにもどされる。

各作品で自分たちが使えない呪文

作品	魔物専用の呪文	特別な場面でのみ登場する呪文
Ⅳ	メガンテ	―
Ⅳ(PS・DS)	メガンテ、モシャス	―
Ⅴ	ヒャド、アストロン、モシャス	―
Ⅴ(PS2・DS)	ザラキーマ、アストロン、モシャス	―
Ⅵ	モシャス	―
Ⅶ	モシャス	マナスティス
Ⅷ	バシルーラ、ボミオス、ジゴフラッシュ	モシャス
Ⅸ	マホトラ、メラストーム	バシルーラ

➡閃光を放って、ダメージを与えつつ幻に包む呪文。この呪文の閃光で、ある鏡の魔力を取りもどせる。

Ⅸ バシルーラ

➡賢者に関連するクエストで報酬をもらうとき、話のなかにバシルーラの名前が登場。

呪文今昔物語 ～おなじみのあの呪文にまつわる変化～

ギラ ベギラマ

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ

攻撃呪文の元祖。呪文の種類が少ない『DQⅠ』と『DQⅡ』では、ギラが火の玉の呪文、ベギラマが閃光の呪文で、『DQⅡ』のギラの対象は敵1体、ベギラマの対象は敵全体になっている。呪文体系が整理された『DQⅢ』からは、火の玉の呪文はメラ系、閃光の呪文はデイン系になり、ギラやベギラマなどのギラ系は「対象が敵1グループの火炎の呪文」に統一された。なお、『DQⅢ』のあとに発売されたリメイク版の『DQⅠ・Ⅱ』では、ギラもベギラマも火炎の呪文になっている。

Ⅴ ギラ

Ⅷ

Ⅵ ベギラマ

Ⅶ

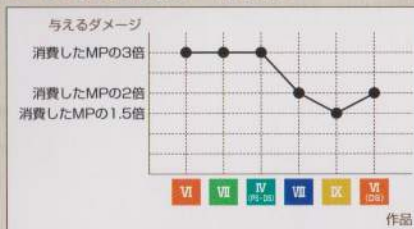
メガンテ

自分の命を捨て、敵全体を大爆発に巻きこむ呪文。初登場した『DQⅡ』では、アトラス、バズズ、ベリアル、ハーゴン、シドー以外には確実に効き、効けばかならず相手を砕け散らせる極めて強力な効果を持つ。しかし、以降の作品では、効かないことがあったり、効いても相手のHPがわずかに残ることがあったりと、しだいにパワーダウン。とはいえ、ばくだん岩などの魔物に使われると恐ろしい呪文であることに変わりはない。

マダンテ

登場作品 Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ Ⅳ(PS・DS)

残りMPをすべて消費して放つ、最強の攻撃呪文。『DQⅥ』『DQⅦ』とリメイク版『DQⅣ』では特技だが、『DQⅧ』からは呪文になった。与えるダメージは、『DQⅥ』『DQⅦ』では消費したMPの3倍。これがあまりに強すぎたためか、近年の作品では威力が抑えられてきている。

マダンテで与えるダメージの変化

Ⅸ

マホカンタ

登場作品 Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

呪文を跳ね返す光のカベを作り出す呪文。ほとんどの作品では対象にできるのが自分のみで、味方からの呪文(ホイミなど)も跳ね返してしまうが、下の表のような例外もある。一方、光のカベで弾かれた呪文がそれを唱えた相手に向かって跳ね返る点は、すべての作品で共通。

マホカンタの効果の例外がある作品

作品	例外
Ⅴ	自分以外の仲間も対象にできる
Ⅸ	味方からの呪文は跳ね返さずにすむ

バイキルト

登場作品 Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

直接攻撃を強化する呪文。ほとんどの作品では「与えるダメージが2倍になる」という効果を持つが、一部、微妙に効果の異なる作品もある。

バイキルトの効果の例外がある作品

作品	解説
Ⅴ	与えるダメージではなく、攻撃力が2倍になる
Ⅴ(PS2・DS)	与えるダメージが1.8倍になる
Ⅸ	与えるダメージではなく、攻撃力が1.5倍になる

↑攻撃力が2倍になる『DQⅤ』では、ダメージは2倍以上にアップ。[illegible]力が高いほどダメージの増え[illegible]

ルーラ

登場作品 Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

町や城へ帰るための呪文。『DQ Ⅰ』での行き先は1カ所のみだが、シリーズを重ねるにつれ、行き先選択の自由度が増して消費MPも減り、どんどん便利になっている。また、どんな場所で効果があるかは作品によって少し異なるほか、『DQⅥ』以降は、洞くつ内など特定の場所で使うと、飛ぼうとして天井に頭をぶつけるようになった。

←『DQⅦ』では、天井に頭をぶつけると、落ちてきたあと痛そうに頭を抱えこむ。

ルーラの特徴の移り変わり

作品	行き先	効果がない場所(※1)	効果がない場所で使ったときの結果	消費MP	その他の特徴
Ⅰ	ラダトームの城のみ	ダンジョンでは効果がない(ダンジョンでなければ屋内でも効果がある)	何も起こらない	8	
Ⅱ	最後に復活の呪文を聞いた場所	↓Ⅵまで同じ	↓Ⅲまで同じ	6	
Ⅲ	「呪文の使用者が訪れたことがある場所」のなかから自分で選べる			8	戦闘中でも使用可能。行き先は、アリアハンの城になる
Ⅳ	「パーティが訪れたことがある場所」のなかから自分で選べる		天井に頭をぶつける(不思議な力で封じられるかかき消される場合もある)	↓Ⅴまで同じ	戦闘中でも使用可能。行き先は、移動中に選べる場所からランダムで決まる
Ⅴ	↓Ⅸまで同じ		↓Ⅸまで同じ		主人公は、ルラフェンで呪文の研究を手伝って覚える
Ⅵ				1	
Ⅶ		屋内では効果がない(屋外ならダンジョンでも効果がある)		↓Ⅷまで同じ	
Ⅷ		↓Ⅸまで同じ			
Ⅸ				0	天使界で世界樹から授かって覚える

※1 例外の場所もある

ドラゴンクエストVI 幻の大地

機種●スーパーファミコン　価格●11,400円(税別)　発売日●1995年12月9日

“発見”をテーマとした、「天空三部作」の最終作。舞台となるのは互いに関係があるふたつの世界で、片方の世界での冒険がもう片方の世界に影響をおよぼしていく。特技が本格的に導入され、移動中や戦闘中にとれる行動の幅が大きく広がったのも特筆すべき点。

住んでいた土地と“幻の大地”——ふたつの世界に秘められた真実

竜神住まう天空城が大空に現れるよりも昔のこと——。
魔王ムドーの脅威が忍び寄る世界にて、17歳になるひとりの少年が、片田舎の村ライフコッドで暮らしていた。
ある日、村の外に出かけた少年は、自分の姿がまわりからは見えない、不思議な世界に迷いこむ。
そこは、古い言い伝えで“幻の大地”とされている場所だった。
もといた世界と“幻の大地”を行き来するうちに、少年は、ふたつの世界の驚くべき関係と、見失っていた己の正体を知る。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストVI』の思い出

これまでのシリーズでは、ストーリーが進むとマップが増えていくという仕掛けがあったんですが、じゃあ最初からマップがふたつあってもおもしろいんじゃないか、と思って『ドラゴンクエストVI』の世界は生まれました。また、ちょうどそのころ、“自分探し”みたいなことが社会的なブームになっていたのもあって、ストーリーの方向性がうまく時代に合った感じはしますね。

ドラゴンクエストVI 幻の大地 ゲームシステムTOPICS

変化 職業と熟練度

各職業での修行の成果が熟練度として積み重なる

『DQVI』では職業が復活し、ダーマ神殿で転職も行なえる。各職業には、キャラクターごとに"職業の経験値"とも言える「熟練度」があり、これを上げると呪文や特技を覚えていく。特定の組み合わせで職業の熟練度を最大にすれば、魔法戦士や賢者といった強力な「上級職」へも転職できる。

↑おおまかな熟練度は、★の数（職業レベル）でわかる。

←転職するときには、職業が変わるとパラメータがどのように変化するかを確認可能。

変化 仲間モンスター

魔物使いがいるときのみモンスターが仲間になる

『DQV』と同じように、『DQVI』では倒したモンスターを仲間にすることが可能。ただし、そのためには、魔物使いの職業に就いているキャラクターをパーティに入れて戦闘に勝つ必要がある。

←魔物使いの職業レベルが高くなるにつれて、仲間にできるモンスターの種族が増える。

変化 特技

モンスターでなくても覚えられる

本作では、呪文以外の特殊攻撃を「特技」と呼ぶ。『DQV』とちがって特技はモンスター専用ではなくなり、職業レベルを上げれば職業ごとに決まった特技を覚えることができる。

←「おもいだす」「へんしん」といった一部の特技は特定のキャラクターのみが覚える。

変化 ふしぎなちず

世界をまわって自分が完成させる地図

下の世界では、「ふしぎなちず」という世界地図が手に入る。最初はただの白地図だが、冒険を進めるにつれ、地図がくわしくなっていく。

←訪れたことのある場所の地形が描きこまれるほか、町などの場所が点滅って表示される。

初登場 ふくろ

いくらでも道具が入るスグレモノ

冒険をはじめて少したつと、大きな「ふくろ」を入手することができる。このふくろは、道具の預かり所のかわりとなるもので、道具を何種類でも入れられ、入れた道具は自由に取り出せるのだ。ただし戦闘中は、道具を出し入れしたり、ふくろのなかの道具を使ったりできない。

←ふくろは「どうぐ」のウィンドウでキャラクターの下に表示され、それを選んで道具を出し入れする。

初登場 会話の記憶

大事なことを覚えてメモいらず

誰かと会話をしたあとにXボタンを押すと、その内容を覚えられる。覚えた会話は、主人公だけが使える特技「おもいだす」によって、新しいほうから8つまで思い出すことが可能。この機能を利用すると、あとで重要になりそうな冒険のヒントを手元の紙などにメモせずにすむ。

←主人公のレベルが上がると「もっとおもいだす」や「ふかくおもいだす」を覚え、思い出せる数が増える。

初登場 かっこよさ

文字どおり"カッコ良さ"を表すパラメータ

新しいパラメータとして、外見の良さを表す「かっこよさ」が登場した。キャラクターのかっこよさは、レベルアップしたり道具のうつくしそうを使ったりすれば上げることができ、装備品のかっこよさを加えたものが最終的な値になる。

←おしゃれなかじやという特別な店に頼めば、装備品のかっこよさを上げることが可能。

→とある館では、かっこよさを競う「ベストドレッサーコンテスト」が開かれている。

そのほかのおもな初登場要素

●井戸のなか

井戸を調べると、井戸のなかへ下りていけるようになった。下りた先には、人がいたり家が建っていたりすることがある。

←井戸を調べたときには、いどまじんなどのモンスターが現れる場合も。

●移動スピードがアップ

町やダンジョンなどを歩く速さが過去のシリーズ作品よりもかなり速くなった。ただし、フィールド上を歩く速さはこれまでとほぼ同じ。

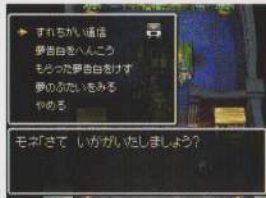
ドラゴンクエストVI 幻の大地 移植&リメイク作品

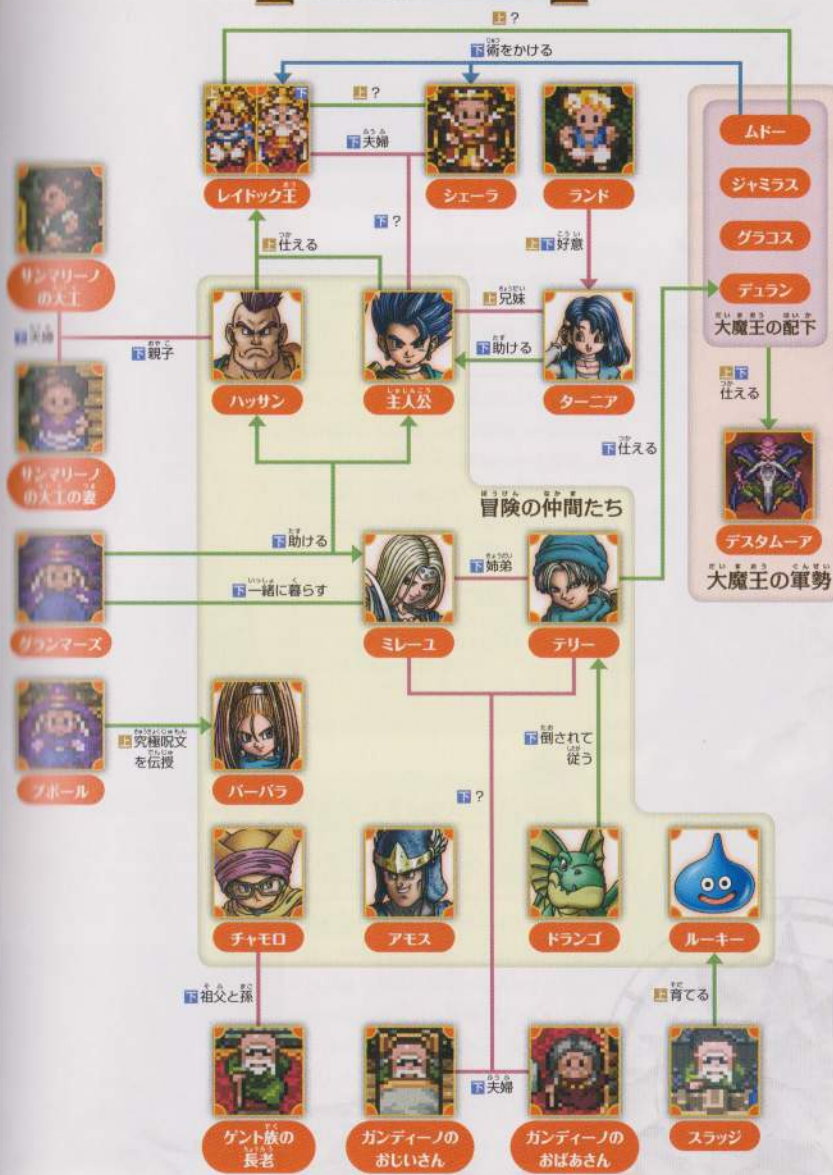
ニンテンドーDS

ドラゴンクエストVI 幻の大地

価格●5,980円(税込) 発売日●2010年1月28日
※アルティメットヒッツ版が2011年2月3日に2,940円(税込)で発売

DSでリメイクされた『DQVI』。味方や敵の強さが調整されていたり、別の世界に直接ルーラで行けるようになっていたりと、変更点は多数。また、仲間との会話や中断の書といった、リメイク作品では定番の要素も採り入れられている。戦闘でモンスターが仲間にならなくなったかわりに、仲間にできるスライムが各地に登場するのも特徴のひとつ。

←レイドック城下町などでは、タッチスクリーンをこすってスライムをコントロールする「スライムカーリング」が遊べる。

←すれちがいの館に行くと、自分の夢をすれちがい通信で他人と交換する「夢告白」が楽しめる。

↑「シエーナの町」が「マルシェの町」になるなど、名前が変更された町や人も。

マルシェの町

ドラゴンクエストVI 幻の大地 キャラクター図鑑

上……上の世界、下……下の世界、は……はざまの世界、?……そのほか

精霊に選ばれし少年
主人公

ライフコッドの村で妹のターニアと暮らす17歳の少年。村祭りで精霊の使いからお告げを受けたことをきっかけに、本当の自分を、そして世界の真実を知るための旅へ出る。冒険の途中で立ち寄ったレイドック王国では、行方不明の王子にそっくりだと言われることも。

たくましき"旅の武闘家"
ハッサン

豪快な性格の若者。同じ時期にレイドック城の兵士に志願した主人公と、行動をともにするようになる。大工仕事をはじめると勝手に身体が動いてしまうことに疑問を持っていたが、魔王ムドーとの決戦の直前に、その理由を思い出す。

思い出のセリフ

「とにかく、身体がもとにもどったら、
めきめきチカラがわいてくる感じだぜ！」
——せいけんづきを思い出して

ミステリアスな美女
ミレーユ

すれちがった男がみな振り返るほど美しい女性。グランマーズを「おばあちゃん」と慕い、一緒に暮らしている。10年前に、当時住んでいたガンディーノ城下町で弟のテリーと生き別れており、それ以降主人公たちと出会うまでの過去は不明。

思い出のセリフ

「この笛を吹けば、
私たちは魔王ムドーの城に
運ばれてゆくでしょう。
そう。あのときのように……」
——ムドーの城へ向かう前に

記憶喪失の家出娘
バーバラ

天真爛漫な性格の少女。ラーのかがみを求めて訪れていた月鏡の塔で主人公たちと出会い、冒険の旅に同行する。自分の名前以外のすべての記憶を失っていたが、魔法都市カルベローナにて、自身の生い立ちや記憶を失った原因を知ることに。

思い出のセリフ

「え？ 私が大魔女の血を？
それに、この町が私の
ふるさとだなんて……」
——カルベローナの町で自分の素性を知り

力に目覚めたゲント族
チャモロ

「神の使い」を自称する民、ゲント族の長老の孫。ゲント族の戦士としての力を手に入れつつあり、まだ若いながらもかなりの実力の持ち主。主人公たちと出会ったときに聞いた「神の声」に従い、神の船の封印を解いて世界を旅することを決意する。

思い出のセリフ

「偉大なる神よ。いまここに、
授かりし神の封印を解き放ち、
われにチカラを……」
——神の船の封印を解くときに

さすらいの美剣士
テリー

世界一の剣を求めて旅をしている剣士で、ミレーユの弟。その端正な顔立ちと達人級の剣の腕は、各地で話題になっている。過去に姉を守れなかった後悔から、力への執着心は人一倍で、強さが手に入るなら魔物に魂を売ってもいいと考えているほど。

思い出のセリフ

「悪いな、先を急ぐんだ」
——アークボルト城でカンオケを引きながら

「こんなに近くにいたのに
気づかなかった……」
——ヘルクラウド城でミレーユに向かって

片田舎の町の愉快な英雄
アモス

思い出のセリフ

「うぐ……うぐぐ……ぐわわーーっ!!!!」
「なーんてね! びっくりしたでしょ、わっはっは」
――病気を治す薬を飲まされて

モンストルの町で暮らす、明るい性格の戦士。主人公たちと出会う1ヵ月前にモンストルの町を魔物の手から救っており、町民のあいだでは英雄と称えられている。しかし、その戦いのさなかに魔物にかみつかれたことが原因で、とある病気にかかってしまった。

運命を信じる魔物
ドランゴ

思い出のセリフ

「私の……タマゴ……かわいい……コドモ……」
――旅人の洞くつでタマゴをつぶしたテリーに激怒して
「ギルルル……ン。私……待つ……青い……人間……」
――アークボルト城でテリーを待ちながら

旅人の洞くつに棲みついたバトルレックス。魔物退治の依頼を受けたテリーに敗れてカンオケに入れられ、アークボルト城の牢に安置された。その後、突然よみがえり、「敗者は勝者に従う運命」と言いながらテリーについていく。

弱虫を克服するスライム
ルーキー

思い出のセリフ

「く、くそーっ!」
――スライムベスに稽古をつけられて
「プルプルーッ!」
――主人公たちの仲間に加わるときに

スライム格闘場にいるスライムの1匹。有名な調教師スラッジに育てられていたが、気が弱いせいでなかなか成長しなかった。格闘場のチャンピオンを打ち負かすスライムを育てた主人公たちに、スラッジから調教を託される形で、仲間に加わる。

上下 ライフコッドの村のキャラクター

"おにいちゃん"と暮らす少女
ターニア

上の世界 主人公と一緒に暮らす、ひとつ下の妹。まもなく開かれる村祭りで、精霊の使い役に選ばれている。

下の世界 家族がいない少女。半年前に助けた少年を実の兄のように思いつつ、その少年とふたりで暮らす。

思い出のセリフ

「お、おにいちゃん! だいじょうぶっ!?」
――上 ベッドから落ちた主人公を心配して
「おにいちゃん、もういないんだ。そっか……」
――下 村を襲った魔物が倒されたあとに

上下 ライフコッドの村のキャラクター

ターニアに夢中の少年
ランド

上の世界 主人公のことを「アニキ」と慕う少年。ターニアにプロポーズしているものの、良い返事はもらえていない。

下の世界 ターニアと一緒に暮らす少年に冷たく接する。その少年が村を出てからは、ターニアのところへ足しげく通う。

思い出のセリフ

「楽しみにしてるって、伝えておいてくれよ。ア・ニ・キ!」
――上 山はだの道で竈帖がっている ときに主人公に向かって

ライフコッドをまとめる長
村長

上の世界 ライフコッドの村長。主人公に精霊のかんむりを買ってこさせる。

下の世界 姿がまったく同じ少年がふたりいることに驚き、寝こんでしまう。

上下 ライフコッドの村のキャラクター

ライフコッドの村長の娘
ジュディ

上の世界 ランドのことが好きだった少女。のちに主人公に結婚を迫る。

下の世界 村の伝統である機織りの技を受け継ごうと努力している。

上 シエーナの町(※1)のキャラクター

かんむり作りの名人
ビルテ

有名なかんむり職人。質の良い木を探してさまよい歩くうち、大地に空いた大穴に落ちかけてしまう。

弟に対抗心を燃やす兄
ドガ

バザーの西のほうに店を出している、商人兄弟の兄。口は悪いが、商売の腕はなかなかのもの。

兄を超えたい弟
ボガ

バザーの東のほうに店を出している、商人兄弟の弟。兄のドガを超えることを目標にしている。

※1……DS版では「マルシェの町」

下 トルッカの町のキャラクター

娘想いの町長

町長

トルッカの町長。娘がさらわれたことを知ると、身代金5000Gを作るために知人を訪ねまわる。

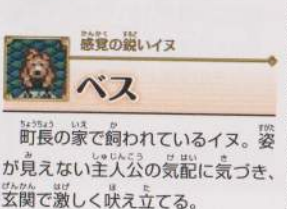
不運に見舞われる少女

エリザ

町長のひとり娘。町長が家を留守にしているあいだに、身代金目当ての誘拐に遭ってしまう。

感覚の鋭いイヌ

ベス

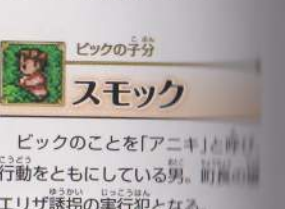
町長の家で飼われているイヌ。姿が見えない主人公の気配に気づき、玄関で激しく吠え立てる。

人さらいを計画する男

ビック

トルッカの町はずれにいる男。金持ちの家の娘を誘拐する計画を立てており、のちに実行へ移す。

ビックの子分

スモック

ビックのことを「アニキ」と呼び、行動をともにしている男。前回の編エリザ誘拐の実行犯となる。

下 トルッカの町のキャラクター

消極的な男の子

ジミー

町の井戸で遊ぶ男の子。町内で遊ぶのは飽きたが、怖いウワサがある夢見る井戸へ行くのはためらう。

強気な女の子

キャロル

町の井戸で遊ぶ女の子。一緒に遊んでいるジミーに、町の北にある夢見る井戸へ行こうと提案する。

上 下 レイドック城・城下町のキャラクター

レイドック王国を治める王様

レイドック王

思い出のセリフ

「せっかく、ひさしぶりに母さんの隣で眠れるのじゃからな」
——下 息子にベッドをゆずって

上の世界 何年も寝ずに働いていることから、「ねむらずの王」の異名をとる国王。ムドーが倒されたあとは、人が変わったかのように女好きになる。

下の世界 ムドーの討伐に向かったが、敵の術にかかり、眠ったきりになってしまう。

下の世界

上 下 レイドック城・城下町のキャラクター

美しく高貴な女性

シェーラ

思い出のセリフ

「いまのあなたは仮の姿。本当の自分自身となってもどることを、私たちは待っています」
——下 ムドーを倒した主人公に向かって

上の世界 レイドック王がラーのかがみをのぞいたときに現れた女性。ムドーの正体に心当たりがあり、主人公たちに同行する。

下の世界 夫とともに眠りについていた、レイドック王妃。主人公が何者かに気づいており、真の自分を見つけるようにうながす。

上の世界

態度の大きい中年男

ゲバン

上の世界 世界一の金持ち。レイドック王によって牢屋へ入れられてしまう。

下の世界 レイドックの大臣。城の実権をにぎり、好き勝手にふるまう。

下の世界

上 下 レイドック城・城下町のキャラクター

勇ましき兵士長

ソルディ

上の世界 レイドックの兵士長。ムドー討伐後に行方不明となっていたが、ライフコッドの町で主人公たちと再会する。

王子の帰還を喜ぶ兵士長

トム

下の世界 レイドックの兵士長。ニセ王子さわぎの責任を取る形で降格させられたのち、辺境の地で命を落とす。

城に舞いもどってきた兵士

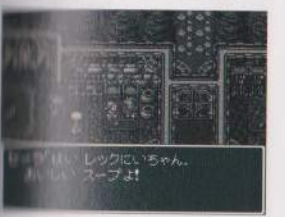
フランコ

下の世界 トムの後任の兵士長。ゲバンが大臣になることに反対し、10年以上のあいだ城から離れていた。

上 下 レイドック城・城下町のキャラクター

お兄ちゃん子だった妹

レイドック王女(※1)

下の世界 レイドック王子の妹。いつも一緒にいるほど兄とは仲が良かったが、幼くして病気で亡くなった。

上 試練の塔のキャラクター

最終試練を授ける兵士

ネルソン

レイドックの兵士。試練の塔の頂上で待ち、そこまでたどり着いた兵士志願者に最後の試練を与える。

上 西の森のキャラクター

心優しき"暴れウマ"

ファルシオン

大型のウマ。城の馬車を引かせるために、主人公とハッサンがつかまえた。名前はハッサンがつけたもの。

下 サンマリーノの町のキャラクター

短気な愛犬家

町長

イヌ好きな人物。毒入りエサ事件をきっかけにサンディを追放するが、彼女が連れもどされると姿を消す。

愛を勇気に変えた男

ジョセフ

町長の息子。サンディを深く愛しており、旅の商人に連れていかれてしまった彼女を捜して旅に出る。

健気なお手伝い

サンディ(※2)

町長の家のお手伝い。ジョセフと両思いだったが、ペロ毒殺をはかったと町長に疑われ、町を追放される。

※1……名前は「クラリス」「バネッサ」「セーラ」のいずれか　※2……DS版では「メラニィ」

下 サンマリーノの町のキャラクター

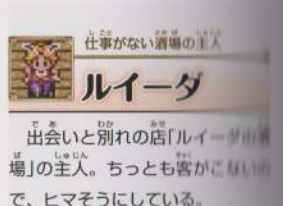
不運の飼いイヌ
ペロ

町長が飼っているイヌ。毒入りのエサを食べて倒れたが、神父の治療によって一命を取りとめる。

毒入りエサ事件の真犯人
アマンダ

宿屋の娘。ジョセフに想いを寄せており、サンディに罪を着せて引き離すべく、ペロのエサに毒を入れる。

青い剣士に夢中のバニー
ビビアン

港の酒場で働くバニーガール。口を開けば、自分を助けてくれた「青い剣士」のことばかり話す。

仕事がない酒場の主人
ルイーダ

出会いと別れの店「ルイーダの酒場」の主人。ちっとも客がこないので、ヒマそうにしている。

下 グランマーズの館のキャラクター

よく当たると評判の占い師
グランマーズ

高名な夢占い師。他人から姿が見えなかったミレーユを助けたときと同じように、夢見のしずくで主人公とハッサンの姿も見えるようにしてくれる。他人に見えないはずの姿がなぜわかるのかについては「企業秘密」と語るなど、謎の多い人物。

思い出のセリフ

「お前さんたちがくるのは
わかってたから、
今日は客をとらずに待っとったよ」
――自分のもとを訪れた主人公たちに向かって

上 下 アモールの町のキャラクター

「はやて」の盗賊
イリア

上の世界 若き盗賊。北の洞くつで、魔物に取りつかれてしまう。
下の世界 かつて盗賊だった老人。長い旅の末に、ジーナと再会を果たす。

上 下 アモールの町のキャラクター

「しっぷう」の盗賊
ジーナ

上の世界 若き女盗賊。相棒のイリアを殺してしまったと思いこんでいる。
下の世界 元盗賊の老婆。相棒を失ってからは、教会で働いている。

上の世界

下 ゲントの村のキャラクター

孫をかわいがる村長
長老

ゲント族の長老。チカラつきた者を生き返らせるほど、強い癒しの力を持つ。神の船を貸してほしいという主人公たちの頼みを一度は断るが、孫のチャモロが「神の声を聞いた」と言って主人公たちへの同行を願い出ると、それを許可して船を貸す。

思い出のセリフ

「いまこそ、封印を解くときじゃ!」
――旅に出たいというチャモロに向かって

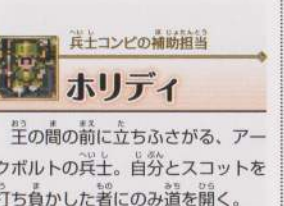
「ふむ、その前に……」
――旅の報告を聞く前に
チカラつきた者を生き返らせようとして

アークボルト城のキャラクター

アークボルト第1の番人
ガルシア

アークボルト城の1階にいる兵士。「極秘指令」の立て札を見て訪れた者の実力を試すべく戦いを挑む。

兵士コンビの攻撃担当
スコット

アークボルトの兵士。ホリディとともに王の間を守っており、ふたりがかりで挑戦者に襲いかかる。

兵士コンビの補助担当
ホリディ

王の間の前に立ちふさがる、アークボルトの兵士。自分とスコットを打ち負かした者にのみ道を開く。

アークボルト最強の騎士
ブラスト

「雷光の騎士」と呼ばれるアークボルトの兵団長。国内では無敵だったが、旅人の洞くつの魔物に敗れた。

アークボルト城のキャラクター

勇者の訪問を待ち望む王
アークボルト王

アークボルトの国王。旅人の洞くつから湧き出てくる魔物に頭を悩ませ、強い戦士を求めている。

上 カルカドの町のキャラクター

お調子者の戦士
マハメド

武器屋にいる戦士。幸せの国の存在に疑いの目を向けるが、いざ招待されると完全に舞い上がってしまう。

上 メダル王の城のキャラクター

秘蔵の宝を持つ王
メダル王

ちいさなメダルを集めている王様。ジャミラスによる封印から解放してくれた主人公たちを城へ誘う。

ホルストック城のキャラクター

マイペースな王
ホルテン

ホルストックの国王。息子のホルスに何度か洗礼の儀式を受けさせようとしたが、すべて失敗している。

自分勝手な弱虫王子
ホルス

今年で15歳になるホルストックの王子。心優しいところはあるものの、わがままで臆病な面が目につき、国民からも将来を心配されていた。主人公たちに連れられて洗礼の儀式を受けたことをきっかけに、見ちがえるように頼もしく成長する。

思い出のセリフ

「うるさいなー、入ってるよ!」
――タルのなかに隠れながら

「にに、逃げたんじゃないぞ!」
――洗礼のほこらで魔物を倒した
主人公に向かって

上下 クリアベールの町のキャラクター

空飛ぶベッドを持つ少年
ジョン

寝たきりのまま、10歳で亡くなった少年。上の世界で、主人公たちに空飛ぶベッドをゆずってくれる。

祈りを欠かさない父親
ハリス

下の世界 教会に毎日祈りを捧げる、ジョンの父。勇気のかけらを持ってきた主人公たちを泊めてくれる。

息子の死をなげく母親
マゴット

下の世界 息子を失った悲しみに暮れる、ジョンの母。息子がパノンと交わした約束を気にかけている。

南西の民家に住む女性
アリシア

上の世界 若い女性。家の前で迷子になっていた子どもを拾い育てていた。
下の世界 年の離れた学者と結婚した。

謎に包まれた旅芸人
パノン

下の世界 その素性には謎も多い、人気の旅芸人。ジョンに勇気のバッチをあげる約束をしていた。

上 すれちがいの館のキャラクター

すれちがいの館の案内人
モネ

DS版にのみ登場

館内にいるメイド。自分の夢を語る「夢告白」の説明や、すれちがい通信の受付などを行なっている。

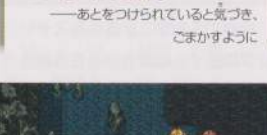
下 フォーン城のキャラクター

カガミ姫に心奪われた王
フォーン王

鏡のなかの姫に恋心を抱いている王様。彼女を救い出せる可能性を持つ、ラーのかがみをほしがっている。

呪われしカガミ姫
イリカ

古代の王国の姫。邪悪な魔法使いミラルゴによって、数千年のあいだ呪われた鏡に閉じこめられていた。

下 ペスカニの村のキャラクター

命の恩人をひそかに守る漁師
ロブ

村一番の漁師。漁の途中で嵐に遭い、大ケガを負ったところを人魚のディーネに助けてもらった。その後は彼女を村はずれの洞くつにかくまっていたが、主人公たちが船を持つ冒険者であることを知り、ディーネを仲間のもとへ返してほしいと頼む。

思い出のセリフ

「……。フン、今日の歩行訓練は、このくらいにしとくか」
——あとをつけられていると気づき、ごまかすように

ロブの命の恩人
ディーネ

ロブを助けたときに仲間とはぐれてしまった人魚。海の魔物のせいで仲間のもとへ帰れずにいる。

海底世界のキャラクター

妹の行方を心配する人魚
ディーナ

ディーネの姉。ディーネを助けてくれたお礼として、主人公たちにマーメイドハーブを渡す。

世界の守護者
ルビス

世界を見守る者。かつて闇の力に対抗するための笛を作ったほか、主人公に旅立つきっかけを与える。

海の帝王
ポセイドン

海底世界の王。断りもなく海での勢力を広げる魔神グラコスを不快に思い、主人公たちに退治を頼む。

命名をつかさどる神
マリナン

海底のほこらにまつられている、名前の神様。ふざけた気持ちで名前をつける者には、天罰をくだす。

カルベローナの町のキャラクター

伝説の大魔女
バーバレラ

魔法都市カルベローナを作り、究極の呪文マダンテを編み出した魔女。町の女神像に魂が収められている。

余命いくばくもない長老
ブボール

200歳を超える長老。バーバラにマダンテの極意を授けるが、直後に大魔王の攻撃を受けて命を落とす。

数々の道具の生みの親
カルベ夫婦

魔法力で道具を作ってきた老夫婦。空を飛べなくなっていた魔法のじゅうたんに、ふたたび魔力を吹きこむ。

下 ジャンポルテの館のキャラクター

コンテストを開く大金持ち
ジャンポルテ

おしゃれ好きな大富豪。自宅の地下に劇場を作り、ベストドレッサーコンテストを開催している。

厳格な審査員長
シャロン

ベストドレッサーコンテストの審査員長。「自分の審査にまちがいはない」と自信たっぷりに言う。

内面も評価する審査員
ダンテ

ベストドレッサーコンテストの審査員の老人。「おしゃれには外見だけではなく中身も大事」と説く。

センス重視の審査員
ラルフ

誰でも参加できるランクでのベストドレッサーコンテストの審査員。「装備は組み合わせが大事」と語る。

下 ジャンポルテの館のキャラクター

美しいものが好きなゲスト
クワット

男性限定または女性限定のランクでのベストドレッサーコンテストの特別ゲスト。美しいものに目がない。

魔物を審査する魔物のゲスト
デドロン

モンスター限定のランクでのベストドレッサーコンテストの特別ゲスト。人間とはちがう言葉で話す。

上 スライム格闘場のキャラクター

スライム愛にあふれる老人
スラッジ

強いスライムが好きな、スライム格闘場のオーナー。スライムの調教で右に出る者はいないと言われる。

世界最強のスライム
チャンプ

スライム格闘場の現チャンピオンであるスライム。スラッジの

戦いの舞台を見下ろす。

好調なスライム
プルータス

酒場にいるスライム。ランク

勝ち抜いたごほうびにおごって

った酒を飲み、酔っぱらってい

上 スライム格闘場のキャラクター

気弱なスライム
プルすけ

宿屋のベッドの陰でおびえている臆病なスライム。たびたび主人のもとから逃げ出してしまう。

戦いを好まぬスライムベス
ミミ

ひかえ室でホイミスライムにプロポーズされているスライムベス。格闘場で戦うのは、生活のため。

下 マウントスノーの村のキャラクター

長い孤独の時を過ごす老人
ゴラン

村の住民のなかで、ただひとり凍っていない老人。50年前、とある秘密を他人に話してしまった。

高度な学問を極めた賢者
ザム神官

高名な賢者。伝説の剣が眠る場所と入口の封印を解く言葉を知っているが、その記憶はやや頼りない。

下 氷のほこらのキャラクター

雪降る地の自然を守る雪女
ユリナ

ほこらに住む雪女。「自分と会ったことを他人に話してはいけない」という約束を破った者には罰を与える。

下 ロンガデセオの町のキャラクター

伝説の鍛冶職人の娘
サリイ

鍛冶屋コブレの娘。幼いころ鍛冶の技を父に仕込まれたが、家族よりも伝説の剣を選んだ父を憎み、その腕を振るうことを避けてきた。主人公たちの依頼も一度は断るものの、主人公の目を見て悪人ではないと納得し、さびた剣の修理を買って出る。

思い出のセリフ

「約束できるか?
その剣を正しいことだけに使うと?」
「じゃあ、あたいの目を見ろ。
じーっと、だ」
——ふたたび剣の修理を頼んだ主人公に

下 ロンガデセオの町のキャラクター

腕利きの情報屋
ホック

近ロンガデセオに流れつい

を得意とする情報屋。高額

を要求するが、腕は確か。

人気が高い踊り子
ラビアン

熱狂的なファンを持つ、劇場のバニーガール。舞台に上がってくる人がいると、それをたしなめる。

剣に魅せられた名工
コブレ

世界最高の鍛冶屋とうたわれた職人で、サリイの父。10年前、伝説の剣を探しに旅へ出たまま行方不明。

墓場に眠る女性
メアリ

コブレの妻。夫が家族を捨てて旅に出た数年後、苦労がたたって病気にかかり、この世を去った。

ガンディーノ城・城下町のキャラクター

民に慕われる王
ガンディーノ王

ガンディーノ王国の王様。悪政を いていた先代とは正反対に、民の を考えた国作りに励む。

グレイス城のキャラクター

禁断の儀式を行なう王
グレイス王

グレイス城の王様。大魔王を倒すため、それ以上の力を持つ悪魔を呼び出す儀式を行なおうとしている。

伝説のよろいを守る兵士
ゴーリキ

城の兵士。伝説のよろいが安全な場所に隠されるのを見届けたのち、主人公たちを城の外へ避難させる。

ゼニスの城のキャラクター

人々の夢をたばねる王
ゼニス王

の世界の統治者。ペガサスの力 解放し、大魔王がいるはざまの世 へ行けるようにしてくれる。

は 絶望の町のキャラクター

スゴ腕の防具職人
エンデ

約5年間行方不明だった、伝説の防具職人。仕事道具を持ってきた主人公たちを見て、希望を取りもどす。

下 ザクソンの村のキャラクター

エンデ家の忠犬
シルバー

エンデの飼いイヌ。家の前から動かず、室内のおばあさんを守りながら主人の帰りを待ちつづけている。

サクソンの村のキャラクター

ダジャレ好きの尼
ヘレン

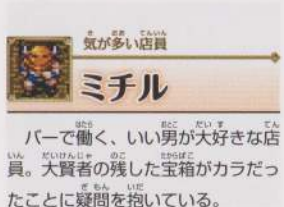
村にとどまることを決めた、旅の尼。くだらない話を一生懸命しゃべる姿は、村の人たちを元気づけた。

欲望の町のキャラクター

あこぎな金持ち
モルガン

町一番の金持ち。大賢者の宝の情報を町の住人に高額で売りつけている。魔物と通じているとのウワサも。

気が多い店員
ミチル

バーで働く、いい男が大好きな店員。大賢者の残した宝箱がカラだったことに疑問を抱いている。

湖の穴のキャラクター

宝に執着する男
デビット

湖のなかにある大賢者の宝を狙う男のひとり。欲に目がくらみ、仲間を湖でおぼれさせてしまった。

ライフコッドの村のキャラクター

旅の商人
トルネコ

旅の途中にいる商人。洞くつの探検中に村へたどり着き、「ここは"さらに不思議な洞くつ"だ」と思いこむ。

行方不明の妹
ミネア

とある踊り子の妹。姉を置き去りにして村から出ていってしまったまま、もどってきていない。

忠実な召使い
サンチョ

幼い子どもたちの両親を捜して旅をしている中年男。旅の途中でデスコッドの村へ迷いこんだ。

牢ごくの町のキャラクター

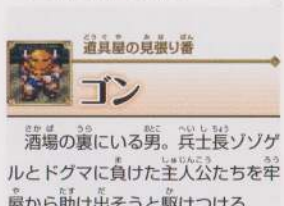
聖なる心を持つシスター
アンナ

地下牢に入れられたシスター。町の支配者のアクバーに、魔族の魂を植えつけられようとしている。

酒場の女主人
ルイ

町の人のために飲み屋のまねごとをしている女性。若いころは、ルイーダの店で働いていた。

道具屋の見張り番
ゴン

酒場の裏にいる男。兵士長ゾゾゲルとドグマに負けた主人公たちを牢屋から助け出そうと駆けつける。

クーデターの首謀者
トンヌラ

反乱軍のリーダー。力の出る種の研究を魔物にさせられていたが、主人公たちの訪問を機に反乱を起こす。

牢ごくの町のキャラクター

大賢者兄弟の弟
クリムト

特別製の牢に長いあいだ閉じこめられていた大賢者。兄のマサールと同じく、不思議な力を持っている。

なげきの牢ごくのキャラクター

大魔王に恐れられた大賢者
マサール

空間を越える力を持つ、とらわれの大賢者。ズイカクとショウカクという魔物から心へ攻撃を受けていた。主人公たちに助けられ、そのお礼に弟クリムトと協力して力を解放。大魔王の城を地に落としたうえ、下の世界へつながる旅の扉を作る。

思い出のセリフ

「チカラを合わせよ！ おぬしたちは深いきずなで結ばれているのじゃ」
――力を解放したあと、主人公たちに向かって

DS版で仲間になるスライム

ピエール
ホルストック城などにいるスライムナイト。ホルス王子に仕えようとするが失敗に終わる。

ホイミン
上の世界のクリアベールの町に住むホイミスライム。空飛ぶベッドに乗るのが夢。

ぶちすけ
穴を掘るのが趣味だという、グレイス城のぶちスライム。城から逃げ出したがっている。

キングス
ジャンポルテの館にいるキングスライム。おしゃれな人と旅をしたいと思っている。

ベホマン
すれちがいの館で会えるベホマスライム。海にいるはずの仲間、マリリンを捜している。

マリリン
ライフコッドの村などで会えるマリンスライム。マイナス思考で、自分のカラにこもりがち。

はぐりん
すれちがいの館のはぐれメタル。主人公たちとあらくれ男のはさみうちでつかまってしまう。

DS版に登場する『DQⅣ』『DQⅤ』のキャラクター

DS版のデスコッドの村では、ほかの天空三部作に登場するキャラクターと会うことができる。誰に会えるのかは、村のなかで選んだ職の種類によって異なり、「ちかいみらい」を選ぶと「DQⅣ」の、「とおいみらい」を選ぶと「DQⅤ」のキャラクターと会えるのだ。

DS版のデスコッドの村で会えるキャラクター

『DQⅣ』のキャラクター		『DQⅤ』のキャラクター	
●ソロ(男の勇者)	●ミネア	●アベル(主人公)	●ベラ
●ソフィア(女の勇者)	●ホフマン	●キラーパンサー(※1)	●ヘンリー
●ライアン	●パノン	●ビアンカ	●サンチョ
●アリーナ	●ルーシア	●フローラ	●ピピン
●ブライ	●シンシア	●デボラ	
●クリフト	●ピサロ	●レックス(男の子)	
●トルネコ	●ロザリー	●タバサ(女の子)	
●マーニャ		●パパス	

※1……名前は「ボロンゴ」「プックル」「アンドレ」「チロル」「リンクス」「ゲレゲレ」「モモ」「ソロ」「ギコギコ」のなかから選べる

冒険の世界地図

上下ふたつの世界に加え、下の世界の海底、はざまの世界と、冒険の舞台は合計4つもある。いくつかの城や町などは、上の世界と下の世界で同じ名前を持つ。

上の世界

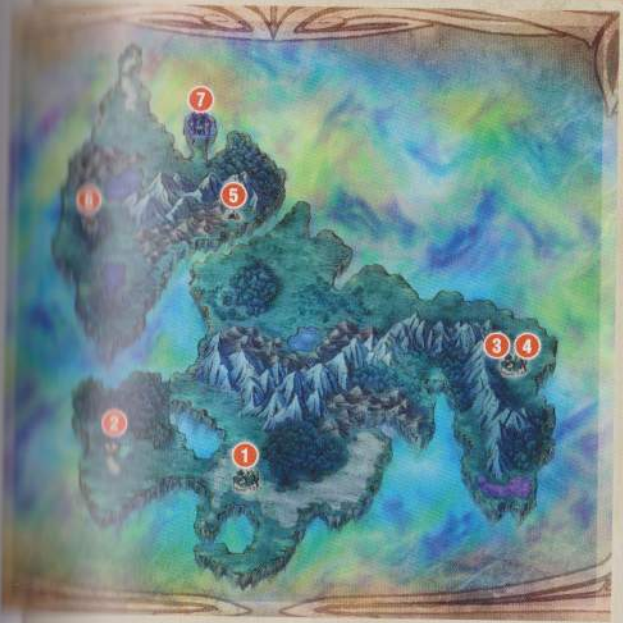
1. ライフコッドの村
2. 山はだの道
3. シエーナの町(※1)
4. シエーナ北西の大地の大穴(※2)
5. レイドック城・城下町
6. 試練の塔
7. 西の森
8. レイドック北東の関所
9. 森の教会
10. きこりの家
11. 川の抜け道
12. ダーマ神殿の大地の大穴
13. アモールの町
14. 北の洞くつ
15. レイドック南東の関所
16. 地底魔城
17. ダーマ神殿
18. 砂漠の抜け道
19. カルカドの町
20. 幸せの国
21. メダル王の城
22. ライフコッド東の孤島の小屋
23. クリアベール北西の井戸
24. クリアベールの町
25. クリアベール東の洞くつ
26. ダーマ神殿南の小屋
27. 占いの館(※3)
28. 格闘場北の占いの館
29. ライフコッド東の小さな小屋
30. アモール南の井戸
31. 魔術師の塔
32. カルベローナの町
33. 格闘場西の井戸
34. 格闘場南のほこら
35. スライム格闘場
36. 南の孤島のほこら
37. カルベローナ南の教会
38. ダーマ南の井戸
39. ダーマ神殿南東の小屋
40. ゼニスの城南東のほこら
41. ゼニスの城の大地の大穴
42. ゼニスの城
43. グレイス城

※1……DS版では「マルシェの町」
※2……DS版では「マルシェ北西の大地の大穴」
※3……DS版では「すれちがいの館」

下の世界

1. トルッカの町
2. 夢見る井戸
3. ダーマ神殿
4. サンマリーノの町
5. グランマーズの館
6. 夢見の洞くつ
7. 船着場
8. レイドック城・城下町
9. 北の洞くつ
10. アモールの町
11. 月鏡の塔
12. レイドック北の関所
13. ゲントの村
14. 難破船
15. ムドーの島
16. ムドーの城
17. フォーン城北の小屋
18. モンストルの町
19. 北の山
20. アークボルト城
21. 旅人の洞くつ
22. 森の宿屋
23. アークボルト北東の民家南
24. アークボルト北東の民家北
25. ホルコッタ北の関所
26. ホルコッタの村
27. ホルストック城
28. 洗礼のほこら
29. ホルストック南西のほこら
30. クリアベールの町
31. 運命のカベ
32. フォーン城西の小さな小屋
33. フォーン城
34. フォーン城北の井戸
35. おしゃれなかじや
36. ベスカニの村
37. 人魚の集う岩場
38. アモール西のほこら
39. マウントスノーふもとの宿
40. マウントスノーの村
41. 氷のほこら
42. 氷の洞くつ
43. ロンガデセオの町
44. ロンガデセオ北墓場
45. ダーマ南の井戸
46. ガンディーノ城・城下町
47. ガンディーノ南西のほこら
48. ジャンポルテの館
49. ふもとの家
50. 山はだの道
51. ライフコッドの村
52. グレイス城
53. 不思議な洞くつ
54. 聖なるほこら
55. 天馬の塔南のほこら
56. 天馬の塔
57. ザクソン北のほこら
58. ザクソンの村

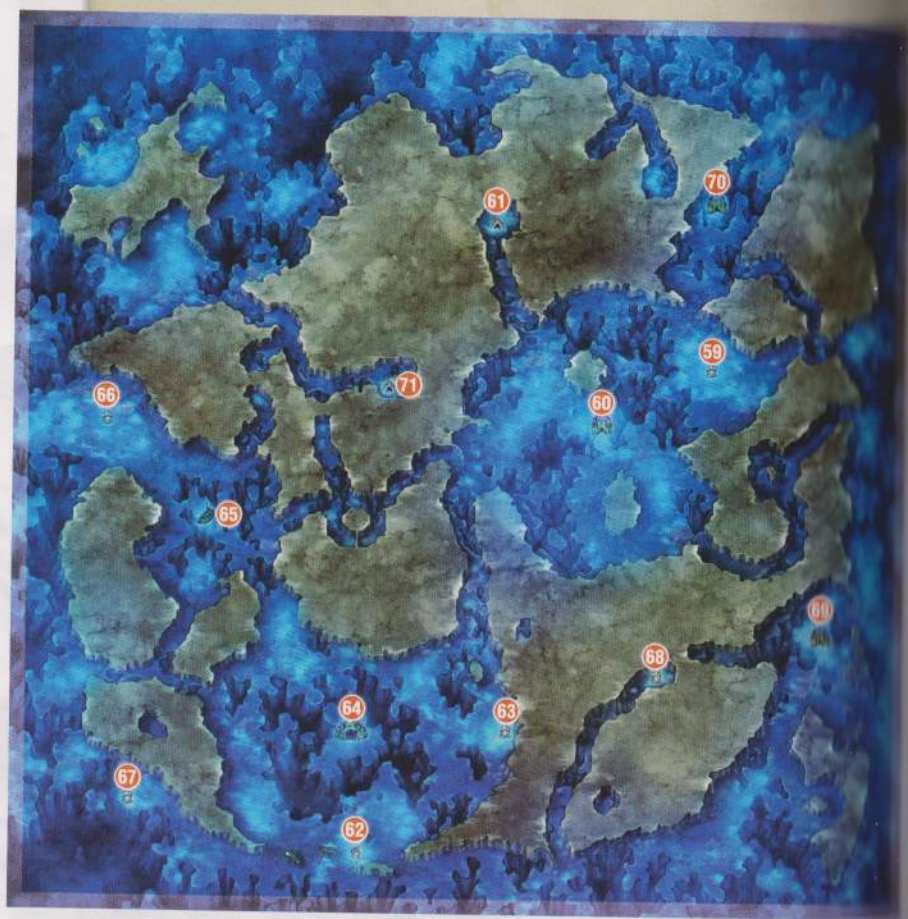
下の世界 海底

59 人魚のすみか
60 ルビスの城
61 命名神のほこら
62 海底の宿屋
63 ホルストック南の海底のほこら
64 海底神殿
65 沈没船
66 マウントスノー北の海底のほこら
67 パノンのほこら
68 ホルコッタ東の海底のほこら
69 ポセイドン城
70 モンストル東の海底宝物庫
71 レイドックの井戸

はざまの世界

1 絶望の町
2 ヘルハーブ温泉
3 欲望の町
4 古い炭鉱
5 湖の穴
6 牢ごくの町南のほこら
7 牢ごくの町

デスタムーアの島

8 なげきの牢ごく
9 デスタムーアの城

ドラゴンクエストVI 幻の大地 冒険の旅路

※上……上の世界、下……下の世界、は……はざまの世界、?……そのほか

冒険スタート！

↓

山の精霊をまつるのどかな村

上 ライフコッドの村

▶村長から「村の民芸品を売り、精霊のかんむりを買ってきてほしい」と頼まれる

↓

山のふもとへつながる道

上 山はだの道

↓

大きなバザーが開かれる町

上 シエーナの町（※1）

▶村の民芸品を売ったあと、出かけたきりのかんむり職人ビルテを捜す

↓

森のなかに空いた大穴

上 シエーナ北西の大地の大穴（※2）

▶穴に落ちかけているビルテを助け、かわりに穴へ落ちてしまう

↓

豊かな自然に囲まれた町

下 トルッカの町

▶主人公の姿が他人から見えないことに気づく

↓

ふしぎな光を発する井戸

下 夢見る井戸

↓

上 シエーナの町（※1）

▶助けたお礼にビルテから精霊のかんむりをもらう

↓

上 ライフコッドの村

▶精霊のかんむりを村長に渡す

▶村祭りで精霊からお告げを受け、村を旅立つ

↓

眠らぬ王が治める城

上 レイドック城・城下町

▶兵士の採用試験を受ける

↓

兵士志願者の試験会場

上 試練の塔

▶数々の試練を与えられる

↓

上 レイドック城

▶採用される兵士が決まる

▶城下町を出たところでハッサンが仲間に加わる

↓

暴れウマが出没する森

上 西の森

▶ハッサンと一緒に暴れウマをつかまえる

↓

上 レイドック城

▶暴れウマを中庭の老人に引き渡す

▶レイドック王から「ラーのかがみを探してきてくれ」と命じられる

↓

国境に建てられた関所

上 レイドック北東の関所

↓

[illegible]のきこりが住む家

きこりの家

▶小舟を捨てたあと、きこりから川の抜け道の場所を教えてもらう

↓

[illegible]トンネル

川の抜け道

↓

[illegible]口を開けている大穴

ダーマ神殿の大地の大穴

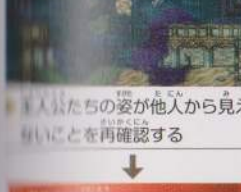
↓

[illegible]された神殿

ダーマ神殿

▶主人公たちの姿が他人から見えないことを再確認する

↓

[illegible]やかな港町

サンマリーノの町

▶主人公たちの姿が見えるというミレーユについていく

↓

夢占い師の暮らす小さな館

下 グランマーズの館

▶グランマーズから「ゆめみのしずくを取ってこい」と言われる

↓

ゆめみのしずくがしたたる洞くつ

下 夢見の洞くつ

▶ブラディーポと戦い、ゆめみのしずくを入手する

↓

下 グランマーズの館

▶グランマーズにゆめみのしずくを使ってもらい、主人公たちの姿が見えるようになったあと、ミレーユが仲間に加わる

↓

下 サンマリーノの町

▶レイドック行きの定期船に乗る

↓

定期船の発着場

下 船着場

↓

王の目覚めを待ち望む城

下 レイドック城・城下町

▶身なりを整え、王子を名乗って城に入るが、大臣のゲバンに追い出される

↓

清らかな水が名物の町

下 アモールの町

▶教会に泊めてもらう

↓

水清き川が流れる町

上 アモールの町

▶教会の外に出て、川の水が真っ赤に染まるのを目撃する

↓

宝物が眠ると言われる洞くつ

上 北の洞くつ

▶盗賊のイリアを助け、川の水を真っ赤に染めている相棒ジーナのもとへ連れていく

↓

上 アモールの町

▶教会に泊めてもらう

↓

下 アモールの町

▶ジーナからかがみのカギをもらう

↓

次ページへ

※1……DS版では「マルシェの町」　※2……DS版では「マルシェ北西の大地の大穴」

前ページより

ラーのかがみが封印されし塔

下 月鏡の塔

▶かがみのカギで塔に入ったあと、バーバラが仲間に加わる
▶ラーのかがみを入手する

↓

上 レイドック城

▶レイドック王にラーのかがみを見せる

↓

未開の地へ通じる関所

上 レイドック南東の関所

↓

世界征服をたくらむ魔王の拠点

上 地底魔城

▶ムドーと戦ったあと、ラーのかがみで正体を暴く

↓

上 レイドック城

▶レイドック王たちの帰りを待つ

↓

下 レイドック城

▶レイドック王から「ゲント族に船を借りてムドーの島へ行き、ムドーを倒してほしい」と頼まれる

↓

ゲント族の土地との境界点

下 レイドック北の関所

↓

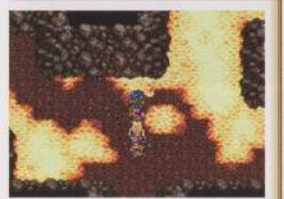
「神の使い」が住む村

下 ゲントの村

▶チャモロが仲間に加わったあと、神の船の封印を解く

↓

ムドーの城がそびえる孤島

下 ムドーの島

▶ドラゴンに乗ってムドーの城へ向かう

↓

魔王ムドーの居城

下 ムドーの城

▶本物のムドーと戦う

↓

下 レイドック城

▶シェーラ王妃から「自分探しの旅をしてきなさい」と言われる

↓

生きかたを変えることができる神殿

上 ダーマ神殿

▶何らかの職業に就く

↓

英雄アモスに救われた町

下 モンストルの町

▶宿に泊まり、夜の町に地鳴りが起こる原因を知る

↓

りせいのタネが採れる山

下 北の山

▶りせいのタネを入手する

↓

下 モンストルの町

▶りせいのタネをアモスに飲ませる

…を求める城

下 アークボルト城

▶兵士たちと戦ったあと、アークボルト王から「旅人の洞くつの魔物を倒してほしい」と頼まれる

↓

…を南北につらぬく洞くつ

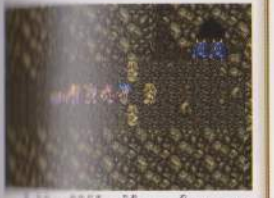
下 旅人の洞くつ

▶魔物の親玉を倒しに向かうが、テリーに先を越されてしまう

↓

下 アークボルト城 〜下 旅人の洞くつ

▶王様に結果を報告する

↓

砂漠地帯へとつながる洞くつ

上 砂漠の抜け道

↓

水の枯れかけたオアシス

上 カルカドの町

▶幸せの国のウワサを聞く

↓

ひょうたん型をした動く島

上 ひょうたん島

▶幸せの国へ連れていってもらう

↓

苦労も悩みもないと言われる国

上 幸せの国

▶ジャミラスと戦ったあと、魔物に捕らわれていた魂を解放する

↓

上 ひょうたん島 〜上 カルカドの町

▶ひょうたん島を自由に動かせるようになる

↓

珍しい宝物を持つ王が待つ城

上 メダル王の城

↓

ホルストックの国の玄関口

下 ホルコッタ北の関所

ホルストック城下の農村

下 ホルコッタの村

↓

ワガママ王子に悩まされる城

下 ホルストック城

▶王のホルテンから「ホルス王子を洗礼のほこらへ連れていってほしい」と頼まれる

↓

洗礼の儀式が行なわれる洞くつ

下 洗礼のほこら

▶連れてきたホルス王子が逃げ出してしまう

↓

下 ホルコッタの村

▶逃げたホルス王子を連れもどす

↓

下 洗礼のほこら

▶さまざまな試練を乗り越え、ホルス王子に洗礼を受けさせる

↓

次ページへ

前ページより

下 ホルストック城
▶ホルス王子を連れて帰ったあと、まほうのカギをもらう

↓

立ち入り禁止のほこら
下 ホルストック南西のほこら
↓

空飛ぶベッドで有名な町
上 クリアベールの町

▶空飛ぶベッドのウワサを耳にする

↓

かつて旅芸人でにぎわっていた町
下 クリアベールの町
▶勇気のかけらの話を聞く

↓

切り立ったけわしい山
下 運命のカベ

▶勇気のかけらを入手する

↓

下 クリアベールの町
▶ジョンの父ハリスに勇気のかけらを渡し、家に泊めてもらう

↓

上 クリアベールの町
▶ジョンから空飛ぶベッドをもらう

水門を管理している城
下 フォーン城

▶ラーのかがみを使って、カガミ姫に呪いをかけている魔物ミラルゴの存在を知る

↓

邪悪な魔法使いの住みか
上 魔術師の塔
▶呪いを解くためにミラルゴと戦う

↓

下 フォーン城
▶カガミ姫の呪いを解いたあと、フォーン王からすいもんのカギをもらう

↓

下 水門
▶すいもんのカギで水門を開ける

↓

海の魔物におびえる漁村
下 ペスカニの村
▶ロブのあとをつけて洞くつへ入り、人魚ディーネを発見する

人魚が目撃される場所
下 人魚の集う岩場

▶ディーネを仲間のもとへ連れていく

↓

海の悪魔がこもる神殿
下 海底神殿

▶グラコスと戦う

↓

封印された魔法都市
上 カルベローナの町

▶バーバラが長老ブボールから極呪文マダンテを伝授される

↓

魔物に襲われて沈んだ船
下 沈没船
▶さいごのカギを入手する

[illegible]
下 マウントスノーの村
▶村人から「北東のほこらへ近づくな」と忠告される

↓

[illegible]
下 氷のほこら
▶ユリナから「南西の村のゴランという若者に私のことを聞いてごらん」と言われる

↓

下 マウントスノーの村
▶先ほどの老人がゴランだとわかり、「北東のほこらへ二度と近づくな」と警告される

↓

下 氷のほこら
▶ユリナにマウントスノーの呪いを解いてもらう

↓

下 マウントスノーの村
▶ザム神官から伝説の剣がある場所と洞くつの扉の開けかたを聞く

伝説の剣が隠された場所
下 氷の洞くつ

▶さびたつるぎを入手する

↓

下 マウントスノーの村
▶ザム神官から腕利きの鍛冶屋を紹介される

↓

ならず者たちの楽園
下 ロンガデセオの町

▶情報屋ホックの変装を見破ったあと、鍛冶屋の娘サリイについての話を聞く

↓

多くの人が眠る墓地
下 ロンガデセオ北墓場

▶サリイにさびたつるぎを修理してほしいと頼むが、断られる

↓

下 ロンガデセオの町
▶主人公のことを信じてくれたサリイに、さびたつるぎを預ける

代がわりして治安の良くなった国
下 ガンディーノ城・城下町

▶伝説の盾の話を聞く

↓

けわしい山道
下 山はだの道
▶主人公に似た少年を見かける

↓

山奥の静かな村
下 ライフコッドの村
▶少年に話しかけるが、逃げられてしまう

↓

下 山はだの道
▶逃げた少年を追いかける

↓

下 ライフコッドの村
▶村を襲ってきた魔物と戦う

↓

下 レイドック城
▶主人公が過去の記憶を少し取りもどす
▶セバスのかぶとを入手する

↓

次ページへ

前ページより

地下劇場を持つ大金持ちの家
下ジャンポルテの館
▶ベストドレッサーコンテストに参加し、賞品であるきれいなじゅうたんを入手する

上カルベローナの町
▶カルベ夫婦に、きれいなじゅうたんを飛べるようにしてもらう

突然滅び去った城
下グレイス城〜?グレイス城
▶悪魔の召喚によって城が滅ぼされるところを見る
▶オルゴーのよろいを入手する

訪れる者を迷わせる洞くつ
下不思議な洞くつ
▶各地の言い伝えをもとにスフィーダの盾を入手する

下ロンガデセオの町
▶サリイからラミアスのつるぎを受け取る

4つの紋章が輝くほこら
下聖なるほこら
▶紋章の謎を解き、天空を飛ぶ城へ導かれる

天空に浮かぶ魔の城
下ヘルクラウド城
▶テリーやデュランと戦ったあと、ミレーユに説得されたテリーが仲間に加わる

夢の世界をたばねる王の城
上ゼニスの城
▶ゼニス王から「天馬の塔にいるペガサスを連れてきてくれ」と命じられる

ゼニスの城と天馬の塔を結ぶほこら
下天馬の塔南のほこら

天かけるペガサスが棲む塔
下天馬の塔
▶ペガサスを復活させる

上ゼニスの城
▶ゼニス王にペガサスの力を解放してもらう

すべての希望を失う町
は絶望の町
▶防具職人エンデから古びたパイプを受け取り、「妻から仕事道具をもらってきてほしい」と頼まれる

心奪われるほど気持ちいい温泉
はヘルハーブ温泉
[illegible]の小さな村
はザクソンの村
▶古びたパイプをエンデの妻に渡し、仕事道具をもらう

は絶望の町
▶仕事道具をエンデに届け、町の人たちに希望を取りもどさせる

欲望に取りつかれた人が集まる町
は欲望の町
▶大賢者の宝の話を聞く

[illegible]だった鉱山
は古い炭鉱
▶宝箱を開け、大賢者の宝の情報を欲望の町のモルガンが持っていることを知る

は欲望の町
▶モルガンから大賢者の宝がある場所を聞く

大賢者の宝が眠ると言われる湖
は湖の穴
▶大賢者の宝の真相を暴き、欲望に目がくらんだ町の人たちを我に返らせる
▶湖の穴に隠された仕掛けを解く

牢獄がわりになっている城塞
は牢ごくの町
▶アクバーと戦ったあと、大賢者クリムトを助け出す

大賢者がつながれた牢獄
はなげきの牢ごく
▶大賢者マサールの心の世界に入る

は牢ごくの町
▶クリムトをマサールのもとへ連れていく

はなげきの牢ごく
▶マサールを助け出し、大魔王の城への道を切り開いてもらう

大魔王の本拠地
はデスタムーアの城
▶デスタムーアと戦う

上ダーマ神殿
▶不思議な声が聞こえ、未知の洞くつの入口が開く

謎の力で封印されていた洞くつ
?謎の洞くつ

見る人ごとに姿を変える村
?デスコッドの村
▶村の本当の姿を見せてもらう

?謎の洞くつ
▶ダークドレアムと戦う

冒険の名場面を振り返る――

思い出アルバム

地面にぽっかりと空いた大穴。
下には別の世界が広がっている？
――上シエーナ北西の大地の大穴にて

前にもこれと似たことがあったような――
魔王ムドーとの決戦前夜
――下ムドーの島にて

町の英雄に真実を語るべき？
取り返しのつかない「はい／いいえ」
――下モンストルの町にて

青い剣士テリー、主人公に先んじて
魔物の親玉ドランゴをこてんぱんに
――下旅人の洞くつにて

まーたどこか行った……
こりずに何回も逃げ出すホルス王子
――下流砂のほこらにて

後悔先に立たず！ 軽い気持ちで
宝の番人と戦ったら、一瞬で全滅
――下モンストル東の海底宝物庫にて

最後の力を振りしぼって――
バーバラに託された究極呪文マダンテ
――上カルベローナの町にて

探せ最高のコーディネート、
目指せベストドレッサーコンテスト優勝
――下ジャンポルテの館にて

魔物に襲撃された村を救うための、
"もうひとりの自分"の決意
――下ライフコッドの村にて

▶はい
いいえ
レック「ターニアのことを
見まもってあげてくれると
約束して くれるかい？

大魔王の世界に入ったとたん襲いかかる絶望。
あれ、パラメータが……？
――はざまの世界にて

▶はなす じゅもん
どうぐ しらべる
つよさ さくせん
レック ハッサン ドランゴ テリー
H 1 H 1 H 1 H 1
M 0 M 0 M 0 M 0
Lv:30 Lv:31 Lv:11 Lv:30

ドランゴ レック ハッサン アモス
H272 H213 H328 H278
ひだりては ザオリクを となえた！

The End

大魔王の恐るべき生命力！
本体を失えど動く手が蘇生の呪文を唱える
――最終決戦にて

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究 6

特技の歴史

とくぎのれきし

特技は、呪文と並ぶ『DQ』シリーズの戦闘の華。登場こそ呪文より遅かったが、その強力さと便利さから、呪文にまさるともおとらぬ存在感を示すまでになったのだ。

特技のシステムの歴史を追う

特技がはじめて登場したのは『DQV』。以降の作品では、職業と転職が復活した『DQVI』と、スキルがはじめて登場した『DQVIII』を転機として、特技の内容、修得方法、MPの消費といった要素が変化してきた。その影響で、特技でできることや使い勝手も大きく変わっている。

特技の内容

特技の内容は、「モンスターの特殊攻撃」と「武器などを使った技」のふたつのタイプに大きく分類可能。どちらのタイプの特技が登場するかは作品によって異なり、はじめは前者が中心だったが、『DQVIII』以降の作品では後者がメインになっている。

V モンスターの特殊攻撃

『DQV』の特技とは、炎を吐いたり、ふしぎなおどりを踊ったりといった、仲間モンスターが使える特殊攻撃のこと。そのため、人間の仲間は特技を使うことができない。

⬆⬇仲間モンスターは特技によって、敵だったときと同じ攻撃ができる。

VI VII 剣技なども追加

かえん斬り、せいけんづきなど、それまでの『DQ』シリーズにはなかった、武器を使った技や格闘の技が登場。また、モンスターの特殊攻撃も特技として健在なうえ、それらを人間の仲間も使えるようになった。

⬆戦闘用の特技だけでなく、とうぞくのはな、しのびあしといった探索用の特技も、『DQVI』から登場している。

VIII IX 武器などによる技がメイン

武器などを使った技や、呪文と似たような特殊な効果をもたらす技が、特技の大半を占める。『DQV』『DQVI』にいた仲間モンスターや『DQVII』にあったモンスター職が登場しないため、炎を吐くといったモンスターの特殊攻撃は、おたけびなど一部のものをのぞくと、特技として使えなくなった。

特技の修得のしかた

『DQVII』までの特技は、覚えかたが呪文と同じ。一方、スキルが登場した『DQVIII』からは、呪文とは異なる方法で修得するようになっていく。

V レベルアップで修得

呪文と同様、規定のレベルに達するたびに覚えていく。覚えられる特技の種類や修得可能なレベルは、モンスターごとに異なる。

VI VII レベル＆職業レベルで覚える

特技の覚えかたは呪文と同じで、レベルアップしたり職業レベルが上がったりしたときに修得することができる。『DQVII』の場合、職歴（→P.263）の組み合わせに応じて覚えられるものがある点も、呪文と同じ。

⬅数多くの職業を極めれば、誰でもほとんどの特技を修得できる。

VIII スキルによって修得

呪文とちがって、レベルアップでは覚えられず、スキルを上げることでのみ修得可能。ちなみに、武器のスキルによって修得した特技は、そのスキルに対応した武器を装備しているときのみ使用できる。

⬆チーム呼びだけは修得方法が特殊で、モリーから教わることで覚えられる。

IX 秘伝書で使える特技も

『DQVIII』と同じように、スキルを上げることで覚えていく。そのほか、修得とは少しちがうが、「○○の秘伝書」という道具を持っているあいだのみ使用可能になる特技もある。

MPの消費

特技は、登場した当初は、MPを消費しないのがふつうだった。しかし、近年の作品では、呪文と同じようにMPを消費する特技が多くなっている。

V 消費MPはすべてゼロ

MPを消費する特技はひとつもない。そのため、呪文とちがって、MPを節約したいときでも気軽に使っていくことができる。

⬅最強の呪文に匹敵する威力を持つ特技も、MPを消費せずに使える。

VI VII 基本的にゼロだが例外あり

ほとんどの特技は、『DQV』と同じく消費MPがゼロ。例外的に、ギガスラッシュなど一部の強力な特技のみ、MPを消費する。

⬆MPを消費する特技は少ないが、それらはいずれも、大量のMPを必要とする。

VIII IX 多くの特技でMPを消費

『DQVII』までにくらべると、MPを消費する特技がかなり増え、使うときの手軽さという面では、呪文と大きな差がなくなった。

リメイク版では特技がある作品も

人間の仲間が使える特技は、『DQⅥ』ではじめて登場。この作品よりあとに発売されたリメイク版の『DQⅢ』～『DQⅤ』では、おもに探索用の特技が『DQⅥ』から継承されているのだ。

←リメイク版『DQⅢ』では、『DQⅥ』と同じく、人々から聞いた話を特技で思い出せる。

➡リメイク版『DQⅣ』では、ほかのナンバリング作品にはない独自の特技も登場。

リメイク版で特技が追加された作品

作品	解説
Ⅲ(SFC・GB)	商人があなほり、おおごえを、遊び人がくちぶえを、盗賊がタカのめ、しのびあし、とうぞくのはなを覚える。また、主人公は、おもいだす（覚えた会話を思い出す特技）などが使用可能
Ⅳ(PS・DS)	第六章で仲間になるピサロが、ドラゴン斬りやムーンサルトなど多数の特技を使用可能。そのほか、勇者がギガソードを、トルネコがしのびあし、タカのめ、たからのにおい、くちぶえを覚えられる
Ⅴ(PS2・DS)	人間であるサンチョが、くちぶえ、とうぞくのはな、しのびあしを修得できる

[illegible]れるようになった。

特技こぼれ話 初登場が『DQモンスターズ』シリーズだった特技もある

『DQ』シリーズの特技のうち、下の表内の5種類は、『DQモンスターズ1』や『ジョーカー1』で初登場したもの。しかし、出番はその作品だけにとどまらず、のちに発売されたナンバリング作品にも進出しているのだ。ただし、ナンバリング作品での効果は初登場作品とまったく同じではなく、部分的、または全面的に変更されていることが多い。

←せいしんとういつのように、ナンバリング作品と関連作品ではとんど別モノになっている特技も。

初登場が『DQモンスターズ』シリーズだった特技

名前	はじめて登場した作品	その特技が登場するナンバリング作品	解説
すいめんげり	DQモンスターズ1	Ⅶ	相手を1ターン休みにする特技。『DQモンスターズ1』では対象が敵全体でダメージはなし。一方、『DQⅦ』では、対象が敵1体だがダメージも与える
せいしんとういつ	DQモンスターズ1	Ⅸ	『DQモンスターズ1』ではつぎのターンに2回行動できるようになる特技だが、『DQⅨ』では自分のMPが自動的に回復していくようになる特技で、効果がまったくちがう
ひかりのはどう	DQモンスターズ1	Ⅸ	味方全員の不利な状態変化を解く特技。『DQモンスターズ1』でも『DQⅨ』でも、効果に大きなちがいはない
やいばのぼうぎょ	DQモンスターズ1	Ⅸ	受けるダメージを減らしつつ、受けたダメージの一部を相手に返す特技。『DQモンスターズ1』ではダメージを返すのに失敗することもある。『DQⅨ』では確実に返せるが、その量は『DQモンスターズ1』の半分
まもりのきり	ジョーカー1	Ⅸ	相手の攻撃を1回だけ完全に防ぐ特技。ちなみに、まったく同じ効果の「みずのカーテン」という特技は、『DQモンスターズ2』で初登場している

※『DQモンスターズ1』や『ジョーカー1』ではじめて登場した呪文が『DQⅨ』に出てきたケースもある（→P.205）

特技今昔物語 ～おなじみのあの特技にまつわる変化～

ギガスラッシュ

登場作品 Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

すべての呪文・特技のなかで最強クラスの攻撃のひとつ。各作品での消費MP、系統、対象、威力、修得方法を比較してみると、共通する点と変化している点があることがわかる。

Ⅷ

Ⅸ

ギガブレイク

登場作品 Ⅷ Ⅸ

ギガスラッシュの強化版。紫色の電光を放つ点は『DQⅧ』でも『DQⅨ』でも共通だが、『DQⅧ』では片手、『DQⅨ』では両手で攻撃する。

Ⅷ

Ⅸ

各作品でのギガスラッシュの特徴

作品	消費MP	系統（属性）	対象	威力	修得方法	解説
Ⅵ	20	デイン系	敵1グループ	380前後のダメージ	勇者の職業レベルを6にする	系統と対象が同じギガデインの約2倍のダメージを与える。消費MPはギガデインの15よりも多い
Ⅶ	15	デイン系	敵1グループ	380前後のダメージ	ゴッドハンドの職業レベルを6にするか、勇者の職業レベルを7にするか、エビルエスタークの職業レベルを8にする	『DQⅥ』のときと同じ威力があるうえ、消費MPがギガデインと同じ15に減った
Ⅷ	20	デイン系	敵1グループ	170前後のダメージ。レベルが上がると強化され、最大で220前後のダメージに	主人公の剣スキルかゆうきのスキルにスキルポイントを100P振りわける	威力が大幅にダウンし、ギガデインとの差が小さくなった。また、レベルによって威力が変わる要素が追加
Ⅸ	15	光属性	敵1グループ	160前後のダメージ。ちからと攻撃魔力が上がると強化され、最大で360前後のダメージに	剣スキルにスキルポイントを88P振りわける	威力に影響するのがレベルではなく、ちからと攻撃魔力になった

炎と吹雪

登場作品 Ⅴ Ⅵ Ⅶ

息による攻撃。『DQⅤ』に登場するのは炎が4種類、吹雪が3種類だが、『DQⅥ』で吹雪に1種類、『DQⅦ』で炎に1種類が追加された。いずれの作品でも、威力順に並べると、炎と吹雪が交互になる。なお、これらの特技は基本的にMPを消費しないが、『DQⅦ』で追加されたれんごく火炎だけは例外で、MPが20も必要。

各作品での炎と吹雪の威力の関係

Ⅴ しゃくねつ炎

Ⅵ かがやく息

Ⅶ れんごく火炎

さみだれシリーズ

登場作品 Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

名前に「さみだれ」とつく特技。はじめて登場したのは『DQⅥ』のさみだれ剣で、敵全体を攻撃する効果を持つ。一方、『DQⅧ』『DQⅨ』に登場するさみだれづきとさみだれうちは効果が異なり、当たる相手が1発ごとにランダムに決まる攻撃を3~4回連続でくり出す。ちなみに、『DQモンスターズ』シリーズでは、さみだれ剣に相当する特技が「さみだれ斬り」という名前になっている。

各作品でのさみだれシリーズの登場状況

※●……登場する、―……登場しない

名前	効果	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
さみだれ剣	敵全体にダメージを与える	●	●	―	―
さみだれづき	当たる相手がランダムに決まる攻撃を3~4回くり出す	―	―	●	●
さみだれうち	当たる相手がランダムに決まる攻撃を3~4回(『DQⅨ』ではかならず4回)くり出す	―	―	●	●

Ⅵ さみだれ剣

Ⅷ さみだれづき

Ⅸ さみだれうち

道具を盗む特技

登場作品 Ⅶ Ⅷ Ⅸ

相手が持っている道具を盗む特技。その元祖となったのは『DQⅦ』に登場したぬすっと斬りで、『DQⅧ』にも同じ効果を持つ特技がある。ただし、『DQⅧ』では鎌用の特技なので、それに合わせて「ぬすっと刈り」という名前に変化。このふたつの特技ではダメージを与えるため、道具を盗む前に相手を倒してしまいがちだが、『DQⅨ』ではダメージを与えずに道具を盗み取る特技の「ぬすむ」が待望の登場を果たした。ちなみに、特技以外では、『DQⅣ』でトルネコが魔物から宝箱を奪い取ったり、『DQⅨ』でとうぞくの秘伝書の効果が発動したりしたときに、魔物から道具を盗める。

各作品での道具を盗む特技の登場状況

※●……登場する、―……登場しない

名前	効果	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
ぬすっと斬り	ダメージを与えて道具を盗む	●	―	―
ぬすっと刈り	ダメージを与えて道具を盗む	―	●	―
[illegible]	ダメージを与えて道具を盗む。ぬすっと刈りよりも与えるダメージが大きく、盗める確率も高い	―	●	―
ぬすむ	ダメージを与えずに道具を盗む	―	―	●

Ⅶ ぬすっと斬り

Ⅷ ぬすっと刈り

Ⅸ ぬすむ

せいけんづき

登場作品 Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ

腰を深く落とし、まっすぐに相手を突く特技。『DQⅥ』『DQⅦ』では、耐性を持つ相手にはかわされやすいものの、武器を装備したまま使用可能で、直接攻撃の強化版として使っていける。『DQⅧ』『DQⅨ』では素手用の特技になり、武器の攻撃力が得られなくなったぶんだけ『DQⅥ』『DQⅦ』よりも威力は下がったが、耐性の効果によってかわされる心配はなくなった。

Ⅵ

Ⅷ

めいそう

登場作品 Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅸ

静かに瞑想することで、自分のHPを回復する特技。『DQⅦ』までは、MPを消費せずに500ものHPを回復できるため、場合によってはベホマ以上に使い勝手のいい回復手段になる。『DQⅨ』ではMPを消費するようになり、回復量は80~90と『DQⅦ』までより大幅に下がったものの、それまでの作品とちがって移動中にも使用可能。

Ⅸ

何かを呼び出す特技

登場作品 VI VII VIII IX

さまざまなものを呼び出す特技。何を呼び出すか、呼び出したときに何が起こるかは特技ごとにちがう。なお、ぐんたい呼び、とおぼえ、どとうのひつじ、おっさん呼びではダメージを4回連続で与えるが、その効果の元祖は、『DQIV』でトルネコがたまに行なう"商人軍団呼び"だ。

⬅移動中に使う特技。施設を呼び出し、フィールド上でも宿屋などが利用できる。

⬅謎の軍隊が現れて、4回連続で攻撃する。なお、謎の軍隊を呼び出すにはお金が必要。

➡精霊が出現し、味方として一緒に戦ってくれる。作戦や命令による指示は出せない。

⬅一緒に戦ってくれる幻魔を呼び出す。幻魔はパラメータが高く、とても頼りになる。

➡レベルが高ければ非常に強力。ただし、運が悪いとヒツジの大群が現れないことも。

各作品での何かを呼び出す特技の登場状況

※●……登場する、—……登場しない

名前	呼び出すもの	VI	VII	VIII	IX
おおごえ	宿屋、神父、お店	●	—	—	—
ぐんたい呼び	謎の軍隊	●	●	—	—
しょうかん	大地の精霊(タッツウ、デアゴ、サムシン、バズウのいずれか)	●	●	—	—
げんま召喚	大地の幻魔(カカロン、バルバルー、クシャラミ、ドメディのいずれか)	—	●	—	—
ほえろ	オオカミ	—	●	—	—
かみつけ	オオカミ	—	●	—	—
ぶつかれ	オオカミ	—	●	—	—
ひきさけ	オオカミ	—	●	—	—
とおぼえ	オオカミの大群	—	●	—	—
どとうのひつじ	ヒツジの大群	—	●	—	—
チーム呼び	モンスターチーム	—	—	●	—
おっさん呼び	謎のおっさんたち	—	—	●	—
オオカミアタック	オオカミたち	—	—	—	●
バックダンサー呼び	バックダンサーたち	—	—	—	●

[illegible]の戦闘につき一度だけ。

VIII おっさん呼び

➡ヤンガスの呼びかけに応えて、トロデ率いる謎のおっさんたちが敵に向かって突進。

[illegible]敵全体にダメージを与える。

踊り

登場作品 V VI VII VIII IX

特殊な効果を持つ踊り。名前から効果は想像しにくいが、おどりふうじは使うとラストダンスを踊り、身かわしきゃくは使うと踊るような足さばきをはじめるので、これらも踊りの特技の一種。

各作品での踊りの登場状況

※●……登場する、—……登場しない

名前	効果	登場する作品 V	VI	VII	VIII	IX
さそうおどり	敵1体を1ターン休みにする	●	●	●	—	—
ふしぎなおどり(※1)	敵1体のMPを減らす	●	●	●	—	—
マホトラおどり	敵1体のMPを奪い取る	—	●	●	—	—
メダパニダンス	敵1グループを混乱させる	—	●	●	—	—
死のおどり	敵1グループの息の根を止める	—	●	●	—	—
おどりふうじ	敵1グループの踊りを封じる	—	●	●	—	—
身かわしきゃく	自分のみかわし率を上げる	—	●	●	—	—
ハッスルダンス	味方全員のHPを回復させる	—	●	●	●	●
メガザルダンス	味方全員を生き返らせ、自分はチカラつきる	—	●	●	—	—
船上ダンス	敵1体を1ターン休みにする	—	—	●	—	—
マッスルダンス	敵1グループにダメージを与える	—	—	●	—	—
ステテコダンス	敵1グループを1ターン休みにする	—	—	●	●	—
ひつじのダンス	(とくになし)	—	—	●	—	—
つるぎのまい	当たる相手がランダムに決まる攻撃を4回くり出す	—	—	●	—	—
おうぎのまい	当たる相手がランダムに決まる攻撃を3~4回くり出す	—	—	—	—	●
波紋演舞	敵1体にダメージを与える。水系の魔物にとくに有効	—	—	—	—	●
タップダンス	自分のみかわし率を上げる	—	—	—	—	●
スポットライト	敵全体を怒り狂わせる(→P.353)	—	—	—	—	●
バックダンサー呼び	敵全体にダメージを与える	—	—	—	—	●

※1……『DQV』では、MPを減らす量のちがう「ふしぎなおどり1」「ふしぎなおどり2」「ふしぎなおどり3」にわかれている

定番だった道具が特技として登場!

『DQIV』『DQV』『DQVII』には、しゅくふくの杖という武器が登場する。この武器は、戦闘中に道具として使うと味方ひとりのHPを回復できるというとても便利な効果を持つが、『DQVIII』では登場しなくなった。そのかわり、杖スキルを上げれば、同じ効果を持つしゅくふくのつえという特技を修得できるのだ。また、『DQIX』では、しゅくふくの杖のほかにも、まふうじの杖、ふっかつの杖、ミラーシールド、メタルウィングが特技として登場している。

⬅MPは必要だが、すべての杖が過去の作品のしゅくふくの杖のかわりになる。

IX ミラーシールド

ナインは
ミラーシールドを はなった!

➡過去の作品に登場した道具と同名で似た効果の特技が、盾スキルに登場。

各作品でのしゅくふくの杖などの登場状況

※ 道具 ……道具として登場、特技 ……特技として登場

名前	IV	V	VI	VII	VIII	IX
しゅくふくの杖	道具	道具	—	道具	特技	特技
まふうじの杖	道具	道具	道具	道具	道具	特技
ふっかつの杖	—	道具	道具	道具	道具	特技
ミラーシールド	道具	—	—	—	道具	特技
メタルウィング	—	—	—	—	道具	特技

ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち

機種●プレイステーション　価格●8,190円(税込)　発売日●2000年8月26日
※PS one Books版が2005年2月3日に3,675円(税込)、アルティメットヒッツ版が2006年7月20日に2,625円(税込)で発売

プラットフォームをPSに移し、3Dマップを導入。集めたふしぎな石版を台座にはめて物語を進めるのが最大の特徴で、石版に導かれた地での冒険を終えるごとに、世界に変化が訪れる。土地ごとのエピソードが深く描かれており、物語のボリュームはシリーズで随一。

散り散りとなった記憶が結ばれたとき、見えてくる世界の秘密

広大な海にたったひとつ浮かぶ平和な楽園——エスタード島。
そこには"禁断の地"と呼ばれる、謎めいた古い遺跡があった。
ある日、その遺跡を好奇心から探索していた3人の少年少女は、発見した不思議な石版の力で、見知らぬ場所へ飛ばされてしまう。
石版は、かつてエスタード島とともに世界を構成し、悪しき力によって封印されてしまった土地の記憶を宿すものだった。
石版が示す土地を旅するなか、この世界の本当の姿を知った少年たちは、すべての元凶である魔王の正体に迫っていく。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストVII』の思い出

『ドラゴンクエストVI』ではマップがふたつあった。それじゃ今度は、マップを集めていくっていうのはどうだろう、と考えてできたのが、『ドラゴンクエストVII』の石版システムです。最初は、そのマップの破片をユーザー同士で交換できて、自由にマップが作れるようなものも考えていたんですが、さすがにそれではストーリーが破たんしてしまうので、交換の要素は「移民システム」のほうで実現することになりました。

ゲームシステムTOPICS

変化 3Dマップ

さまざまな角度から町やダンジョンを見渡せる

『DQVII』では町やダンジョンが3Dで表現されており、大半の場所において、L1ボタンやR1ボタンなどで自由にマップを回転させることが可能。ふだんの視点からでは見えない物陰も、マップを回転させれば見えるようになる。

←町などでは、ボタンを押すと所からの眺めりかわり、画を見渡せる。

←マップを回転させると、建物の側面にある扉や、物陰に置かれている宝箱などが見つかることも。

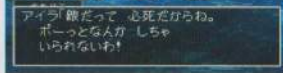
➡3Dを活かした、立体的な足場も登場。フチまで歩くと回転し、側面が地面になる。

初登場 仲間たちとの会話

いつでも仲間に話しかけられる

フィールドや町で正面に誰もいないときに「はなす」コマンドを選ぶと、仲間たちの話を聞ける。冒険を進めるためのヒントを教えてもらえたり、仲間たちの意外な一面が垣間見えたりと、聞ける会話のバリエーションはさまざま。

←町の人と会話したあとに仲間に話しかけると、直前の話に対しての感想が聞ける。

➡戦闘中も仲間との会話は可能。ただし、会話ばかりしていると魔物に攻撃されてしまう。

初登場 もつ／なげる

べんりボタンで持ち上げて投げる

町などにある下記のものは、すぐ近くでべんりボタンを押すと持ち上げることができる。何かを持ち上げた状態でも自由に移動可能で、もう一度べんりボタンを押せば持っていたものを投げるのだ。投げられたツボやタルは割れて、なかに何か入っていた場合はそのアイテムが手に入る。

◆持ち上げられるおもなもの

←仕掛けを解くときに、「ものを投げつけて遠くのスイッチを押す」といったことも可能。

熟練度と職歴

職業の組み合わせで新たな特技を修得

『DQVII』では前作と同様の職業のシステムが採用されているが、職業の数が大幅に増えているほか（→P.301）、転職前の職業との組み合わせしだいで新たな特技を覚える「職歴システム」が加わった。職歴システムで特技を覚えるには、現在の職業と直前の職業の両方で十分な経験を積み、「板についてきた」状態になる必要がある。

←「つよさ」コマンドでは、これまでに就いてきた職業の経歴がひと目で確認できる。

◆職業の組み合わせで修得できるおもな特技

つるぎのまい　組み合わせ　戦士+踊り子

⬆華麗な身のこなしで剣舞を舞い、魔物に4回連続で攻撃する。比較的簡単に修得できるうえ、非常に強力。

ノアのはこぶね　組み合わせ　僧侶+船乗り

⬆光に包まれて浮き上がり、あらゆる攻撃を1ターン無効にする。呪文のアストロンと似た効果の特技。

メガザルダンス　組み合わせ　賢者+スーパースター

⬆上級職同士の組み合わせで修得できる唯一の特技。チカラつきた仲間たちを復活させるダンスを踊る。

初登場 モンスター職

一風変わった特技や能力が身につく

特定のモンスターを倒したときなどには、まれに「スライムの心」「キメラの心」といったモンスターの心が手に入る。これを持っていると、そのモンスターの「モンスター職」に転職して、魔物ならではの特技を覚えることが可能。また、モンスター職は、呪文や状態変化への耐性が変わるなど、通常の職業とは異なる特徴も持つ。

←モンスター職を極めると、フィールドでの姿がそのモンスターのものに変化する。

初登場 モンスター図鑑

倒してきた魔物の情報がわかる

モンスター図鑑とは、それまでに出会ったモンスターごとに、倒した回数、落としたアイテム、獲得した経験値やお金の合計量を確認できる道具。モンスターの攻撃動作も見ることが可能で、動作が複数あるモンスターは、何回も倒すと、見られる動作の種類が増えていく。

←落としたアイテムの欄は、その魔物から実際にアイテムを入手すると内容が表示される。

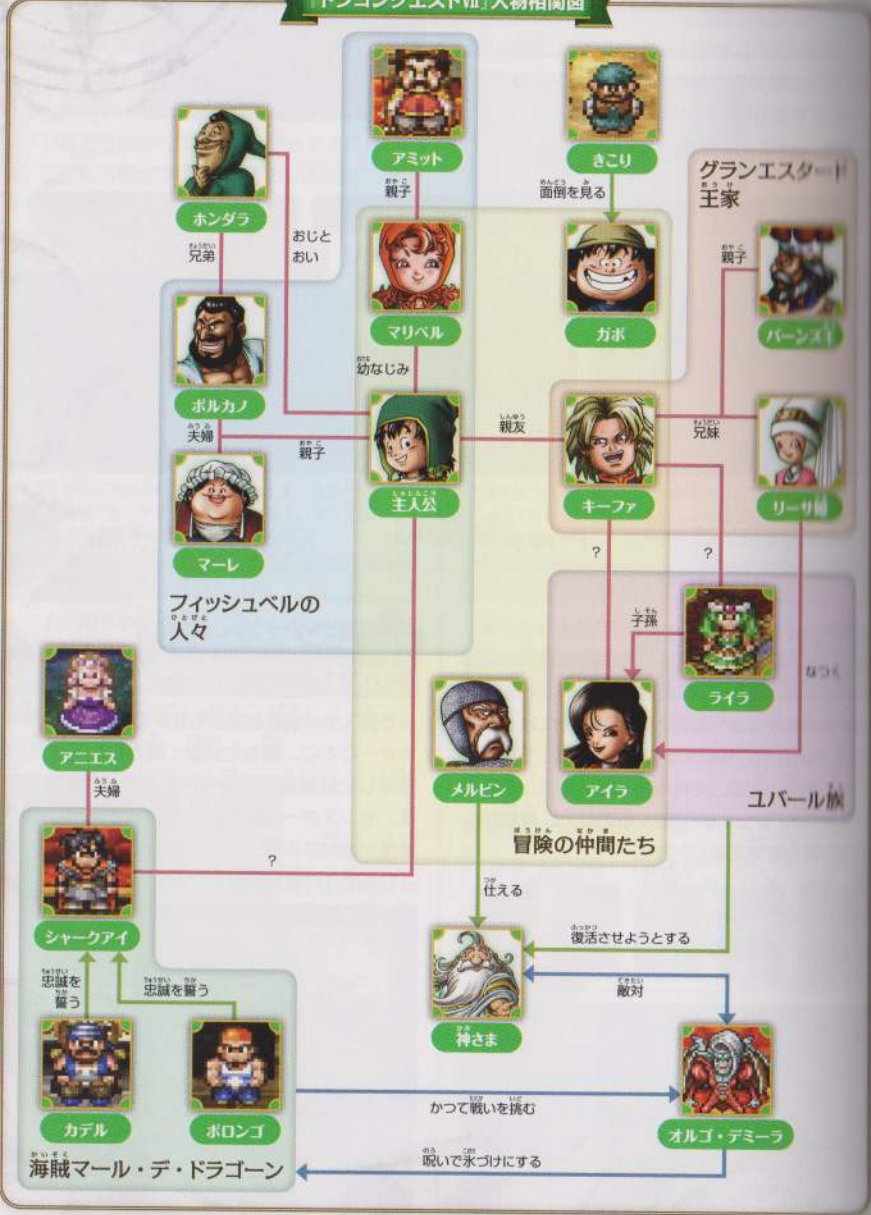
DRAGON QUEST VII ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

キャラクター図鑑

※過去……過去の世界、現在……現在の世界、?……そのほかの世界

『ドラゴンクエストVII』人物相関図

アミット
親子
きこり
面倒を見る
ホンダラ
おじと おい
兄弟
マリベル
ガボ
グランエスタード 王家
親子
バーンズ王
ボルカノ
幼なじみ
夫婦
親子
主人公
親友
キーファ
兄妹
リーサ姫
マーレ
?
?
フィッシュベルの 人々
子孫
ライラ
なつく
アニエス
メルビン
アイラ
夫婦
ユバール族
冒険の仲間たち
?
シャークアイ
仕える
復活させようとする
忠誠を誓う
忠誠を誓う
神さま
敵対
カデル
ボロンゴ
かつて戦いを挑む
オルゴ・デミーラ
海賊マール・デ・ドラゴーン
呪いで氷づけにする

ドラゴンクエスト 25th アニバーサリー 冒険の歴史書

世界の運命を背負った者
主人公

漁村フィッシュベルで、漁師の息子として生まれた少年。左腕に紋章のようなアザがあるほか、古代文字が読めるなどの不思議な力を持つ。親友のキーファ王子と一緒に、エスタード島にある古代遺跡について調べていたところ、遺跡の地下でふしぎな石版と台座を発見。それらに導かれるようにして、世界を救う冒険へと旅立つ。

生きがいを探すわんぱく王子
キーファ

正義感が強く好奇心旺盛な、グランエスタードの王子。根っからの冒険好きで、何度も城を抜け出しては父である王を困らせている。いずれ国を継ぐ身ではあったが、王子という立場を好まず、旅先で訪れた地において、自身の運命を大きく変える決断をくだす。

思い出のセリフ

「……クウ～ッ! なんだか知らないけどワクワクしてきたぜ!」
——はじめて魔物に襲われたときに

「オレはやっと進むべき道を見つけたんだ。
お前だって本当は喜んでくれてるだろ?」
——重大な決意を主人公に告げたあとに

わがままなひねくれ娘
マリベル

フィッシュベルの網元アミットのひとり娘。いろいろなことに興味を持ち、主人公やキーファの秘密の冒険にも首を突っこむ。高飛車なうえ、自分勝手で歯に衣着せぬ発言が目立つが、根は優しく、花やネコをかわいがる乙女らしい一面も。

「アルス、キーファ。
遊んでくれてありがと。
つまらなかったわ。じゃあね」
——なぞの神殿から見知らぬ土地へ移動して

「さあ、ほめなさい!
○○を倒したあたしを
ほめちぎりなさい」
——魔物にトドメを刺したあと、
主人公に向かって

ドラゴンクエストVII キャラクター図鑑

人間になったオオカミの少年
ガボ

常識離れした運動能力を持つ少年。伝説の白いオオカミの子孫だが、魔物の呪いで人間の姿に変えられてしまった。いつもおしゃべりで、思ったことをそのまま口にする素直な性格。動物ゆえに感覚が鋭く、魔物などの気配に敏感に反応する。

思い出のセリフ

「オ……オラ、どうしたんだ？
急にしゃべれるようになっちまったぞ!?」
——人間の言葉が話せるようになって

「やだやだ、アルス。オイラ、転職するなら
絶対フォズ大神官って決めてんだい!」
——現在のダーマ神殿に着いたときに

封印されし伝説の英雄
メルビン

最高の英雄として名を残す、かつて神とともに魔王と戦った老齢の戦士。魔王との決戦で敗北を悟った神によって、後世に希望を託すために封印された。その後、長い年月を経て、主人公の手で現世にて復活を果たす。ちょっぴりスケベなのが玉にキズ。

思い出のセリフ

「なっ……！　なぜでござる!?
神よ！　わしにも……わしにも戦わせてくだされ!」
——神によって封印される直前に

「たしかにわしは老いぼれかもしれんが、
まだまだ若い者には負けんでござる」
——マリベルに老人だと言われて

剣と踊りの才能を持つ美女
アイラ

「神の復活」を目指す一族、ユバール族の踊り手。冒険好きで有名だった伝説の守り手の血を引いており、剣の腕も一流。族長たちの反対を押し切り、大地のトゥーラを弾きこなせる者を捜す旅に出ようとする。

思い出のセリフ

「でも、おあいにくさま。わたしは
踊り手の跡継ぎになるつもりはないの」
——主人公たちを族長の使いと思いこんで

「はじめてきたのに、このお城は
なんだか懐かしい感じがする……」
——グランエスタード城を訪れたときに

過去 フィッシュベルの村のキャラクター

海に生きる豪快な漁師
ボルカノ

卓越した漁のセンスを持つ、主人公の父親。腕利きの漁師として、船乗りにはもちろん、国中の人からも評判が良い。消えた島々をもとにもどすための冒険をつづける息子に理解を示し、その成長を温かく見守る。

思い出のセリフ

「お前も男だ。好きなように生きるがいいさ。ましてや、お前の旅はこの世界のナゾを解き明かすかもしれんのだ。やるからには、絶対に途中で投げ出したりするなよ」
——主人公の冒険を認めて

現在 フィッシュベルの村のキャラクター

漁師の夫を支える妻
マーレ

明るく気っぷのいい、主人公の母親。夫のボルカノが安心して漁に出られるよう、家の留守を預かる。

思い出のセリフ

「父さんにこれを届けてやっておくれ。
父さんの好きなアンチョビサンドを
作っておいたからね」
——ボルカノの手伝いに行く息子に向かって

「心配しなくて大丈夫さ。父さんは
海に認められた男なんだよ」
——ボルカノが行方不明になったときに

愛娘を気にかける網元
アミット

アミット漁を主催するフィッシュベルの網元で、マリベルの父親。おてんばな娘の身を案じている。

過去 フィッシュベルの村のキャラクター

旅立つ娘を心配する母親
マリベルの母

家族を大切に思っている、マリベルの母親。行動力のありあまる娘の将来に関しては、不安を抱く。

現在 グランエスタード城・城下町のキャラクター

厳格ながらも温かな国王
バーンズ王

エスタード島を治める、キーファの父。やんちゃな息子に手を焼きつつも、その成長を楽しみにしている。

思い出のセリフ

「……なにが、なにが……
自分の進む道を見つけた……だ!!
子どものくせに……わかったような
口をききおって！　10年早いわっ!!
……あの……バカが!!
わしの気持ちも知らずに……」
——キーファからの伝言を聞いて

現在 グランエスタード城・城下町のキャラクター

兄を熱烈に慕う姫
リーサ姫

キーファの妹にあたる、グランエスタードの姫君。冒険心に満ちた兄を応援し、優しく見守る。

思い出のセリフ

「まあっ、お兄さま、お帰りなさい!」
――冒険から帰ってきたキーファに向かって

「お兄さまは……お兄さまは……私にさよならも言わずにいなくなったりしないもの! そんなこと、絶対しないもの!!」
――キーファの事情を聞かされて

ガケっぷちに住む老人
ヘンクツじいさん

城下町のはずれにひとり[illegible]いる老人。古文書を読み解き、[illegible]公たちの冒険をサポートする。

現在 グランエスタード城・城下町のキャラクター

誰もがあきれるダメ人間
ホンダラ

評判の良い兄ボルカノとは対照的に、その日暮らしの怠惰な生活を送っている、だらしないことで有名な男。どこからともなく珍品を入手してきては、周囲に見せびらかしたり高値で売りつけようとしたりする。

思い出のセリフ

「な! ホカホカとあったかいだろ。名づけてホットストーン!!」
――酒場のバニーガールにヘンな[illegible]

「やっぱりそうかい。こりゃ、もうけ話のニオイがプンプンするな」
――ボルカノが城に呼ばれた[illegible]

現在 グランエスタード城・城下町のキャラクター

マリベルに好意を抱く青年
オルカ

グランエスタード城下町の道具屋の息子。マリベルの彼氏を自称し、やたらと主人公に対抗意識を抱く。

現在 きこりの家のキャラクター

動物とともに生きる男
きこり

人里離れた森で暮らす、温厚なきこり。森や自然を愛しており、動物たちと会話することができる。

過去 ウッドパルナの村のキャラクター

悲しみを背負った女剣士
マチルダ

ウッドパルナの村の近くにたびたび姿を見せる、スゴ腕の女剣士。[illegible]いころに兄を亡くしている。

過去 ウッドパルナの村のキャラクター

魔物と勇敢に戦う猛者
ハンク

ウッドパルナに住む戦士。魔物に[illegible]重傷を負ったところを息子に[illegible]され、一命を取りとめた。

父想いの純粋な少年
パトリック

ハンクのひとり息子。魔物との戦いで重傷を負った父親の看病をしている。マチルダとは顔見知り。

かつて村を救った英雄
パルナ

英雄として村に名前が残る、マチルダの兄。魔物に襲われた村を救うために単身戦い、命を落とした。

過去 エンゴウの村のキャラクター

薬の知識にも精通した占い師
パミラ(初代)

少し先の未来を占いで垣間見ることができる老婦人。薬師としても有能で、難病に効く薬を作れる。

過去 エンゴウの村のキャラクター

パミラの自信過剰な弟子
エルマ

初代のパミラの弟子。自分は優秀だと自負するが、パミラには能力を認めてもらえず、よく怒られている。

現在 エンゴウの村のキャラクター

未来を予見する占い師
パミラ

占いの力を持ち、先祖の占い師の名を襲名した老婦人。初代のパミラとちがって、薬に関してはうとい。

ひかえめながら頼もしい助手
イルマ

現在のパミラのアシスタント。助手として優秀なだけでなく、自身も占いの才能を秘めている。

過去 ダイアラックの町のキャラクター

己の無力さをなげく老人
クレマン

買い出しに出ていたため、町を襲った灰色の雨を逃れた男性。町の人への罪悪感とともに長い時を過ごす。

町中を探索するやんちゃな少年
ヨゼフ

地下の秘密基地を遊び場にする少年。灰色の雨により石化するも、町で唯一、屋内にいて風化を逃れた。

恋人の帰りを待つ女性
ミリー

クレマンの恋人。遠くの土地へ買い出しに出かけたクレマンの身を案じ、日々教会で祈りを捧げていた。

ヨゼフの遊び友だち
レナ

ヨゼフと一緒に秘密基地で遊んでいた少女。ヨゼフとの待ち合わせ場所に向かう途中、灰色の雨を浴びた。

町一番の飲んだくれ
キーン

酒場に入りびたっている、ヨゼフの父親。「酔いどれキーン」として町の人たちに知られている。

現在 移民の町のキャラクター

町の発展を夢見る老人

シム

大きな石柱をシンボルとした新たな町を作ろうとしている老人。住人を集めるよう主人公に頼みこむ。

現在 オルフィーの町のキャラクター

バニーガール姿のメイド

ミミ

オルフィーの町の長老に気に入られているメイド。長老の要望で、たびたびバニーガール姿になる。

過去 フォロッド地方のキャラクター

勇猛果敢な兵士長

トラッド

フォロッド城の兵士を取りまとめる兵士長。突如出現したからくり兵たちへの対処に頭を抱えている。

過去 フォロッド地方のキャラクター

人間不信な研究家

ゼボット

辺境の地で孤独にからくりの研究をしている、トラッドの弟。人間を嫌い、からくりにのみ愛情を注ぐ。

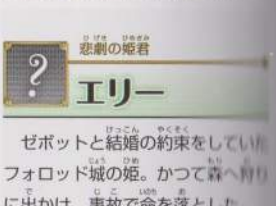
情愛を知ったからくり

エリー

ゼボットの手で新たな命を吹きこまれたからくり兵。長期間にわたり、ゼボットのために尽くしつづける。

トラッドの有能な右腕

ヘインズ

トラッドの部下にあたる、フォロッド城の兵士。傭兵として召し抱えられた主人公たちの面倒を見る。

悲劇の姫君

エリー

ゼボットと結婚の約束をしていたフォロッド城の姫。かつて森へ狩りに出かけ、事故で命を落とした。

現在 フォロッド地方のキャラクター

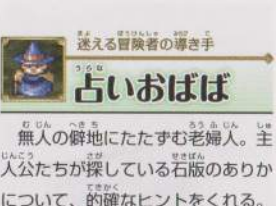
文武両道の老人

アルマン

トラッドやゼボットの一族の末裔。以前は城で兵士長を務めていたほか、からくりにも精通している。

勉強家な若き国王

フォロッド王

からくりの研究を推し進める王。からくり人間の完成を目指して、学者たちに研究をさせている。

迷える冒険者の導き手

占いおばば

無人の僻地にたたずむ老婦人。主人公たちが探している石版のありかについて、的確なヒントをくれる。

過去 グリンフレークの町のキャラクター

ハーブ園を大事にする富豪

ボルック

立派な屋敷に住む、村一番の有力者。広大なハーブ園を所有し、専属の庭師に世話をさせている。

過去 グリンフレークの町のキャラクター

頼りない跡取り息子

イワン

リンダという婚約者がいる、ボルックの息子。父の跡を継ぐが、経営の才能がなかったため屋敷を失う。

愛をあきらめなかった女

リンダ

イワンの婚約者だが、幼なじみのペペに想いを寄せる女性。イワンと結婚するも、ペペを追って町を出る。

人が良すぎた青年

ペペ

リンダに好意を抱く庭師。悩んだすえ彼女の前から姿を消し、離れた地にハーブ園メモリアリーフを築く。

過去 グリンフレークの町のキャラクター

恋にすべてをかける女

カヤ

イワンを愛するメイド。己の恋路のためならば、過激な手段も辞さない。リンダをうとましく思っている。

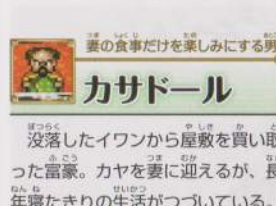
兄想いの庭師

ポルタ

兄のペペと一緒にグリンフレークの町で働く庭師。ペペが町を出たあとは、兄にかわって家業を継ぐ。

両親に恵まれなかった青年

エペ

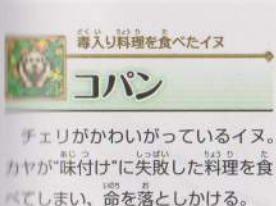
イワンとリンダの息子。母には家出され、父にはまともに働いてもらえないなど、気苦労が絶えない。

妻の食事だけを楽しみにする男

カサドール

没落したイワンから屋敷を買い取った富豪。カヤを妻に迎えるが、長年寝たきりの生活がつづいている。

動物を大事にする娘

チェリ

カサドールの家で働くメイド。イヌのコパンが死にかけたのを機に、夫人であるカヤの陰謀に感づく。

毒入り料理を食べたイヌ

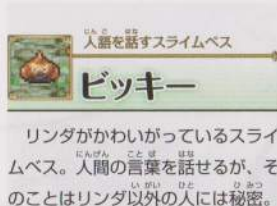
コパン

チェリがかわいがっているイヌ。カヤが"味付け"に失敗した料理を食べてしまい、命を落としかける。

過去 メモリアリーフのキャラクター

ハーブ園の主に拾われた少女

リンダ

メモリアリーフの創設者ペペの養女。両親を亡くし、大雨のなか屋敷を訪れたところをペペに拾われた。

人語を話すスライムベス

ビッキー

リンダがかわいがっているスライムベス。人間の言葉を話せるが、そのことはリンダ以外の人には秘密。

現在 メモリアリーフのキャラクター

メイドとたわむれる男

ハーブ園の主人

メイドを追いまわすことしか頭にない色ボケ男。まったく働かず、メイドと一緒に走ってばかりいる。

過去 ユバール族の休息地のキャラクター

使命にしばられた少女

ライラ

弱冠17歳にして一族の宿命を背負った、ユバール族の踊り娘。大地の精霊に選ばれた証であるアザを持つ。自分の運命に嫌気が差して逃げ出した経験があり、似た境遇のキーファとは互いの思いを理解し合う。

「あら……ウフフ。それじゃ、きっと私、その王子様と気が合うわ」
——とある王子の話を聞かされて

ジャン

腕の立つトゥーラ弾き。婚約者だったが、した責任を取り、一族を

過去 ユバール族の休息地のキャラクター

ユバール族の初代踊り手

ベレッタ

若いころはユバール族の踊り手を務めていた老女。「伝説の踊り娘」として、遠方の地でも知られている。

一族を守るスゴ腕の戦士

ダーツ

戦い慣れした、ライラの父。もとはユバール族ではないが、ライラの母と結ばれて一族の守り手となった。

過去 ふきだまりの町のキャラクター

姉想いすぎる少年

ザジ

姉のネリス以外には心を開かない少年。姉に言い寄るカシムを煙たがっており、彼に対抗意識を燃やす。

美しくも病弱な女性

ネリス

弟のザジと一緒に暮らす、い美女。生まれつき病をわずらい、カシムから薬をもらっている。

過去 ふきだまりの町のキャラクター

確かな実力を持つ優男

カシム

ダーマ神殿の親衛隊に所属していた魔法戦士。ダーマ神殿を魔物から取りもどすために手を尽くす。

自称なんでも屋の盗賊

フーラル

金しだいで何でも調達する盗賊。平気で人をだます小悪党だが、ダーマの親衛隊にあこがれる一面も。

ならず者をたばねるボス

スイフー

町を牛耳る無頼漢。町へやって来た者を見せしめにたたきのめす一方で、殺人だけは決して許さない。

過去 決闘場のキャラクター

決闘の相手その1

ネペロ

ダーマの地下から抜け出すための決闘に参加した魔法使い。ドラゴスライム3体とチームを組んでいる。

決闘の相手その2

ガルシア

サンダーラット3体とともに決闘に参加している戦士。攻撃用の特技はもちろん、回復呪文も使いこなす。

決闘の相手その3

トンプソン

3体のマドハンドを引きつれ、決闘に挑む神父。呪文を駆使するほか、手にした鉄球を激しく振りまわす。

決闘の相手その4

ナプト

ブチュチュンパ3体と一緒に決闘に出場する、人相の悪い男。武闘家としては、それなりの腕前。

決闘の相手その5

ドンホセ

力自慢の荒くれ。武術の心得はないものの、ストローマウス3体とチームを組んで決闘に参加した。

現在 ダーマ神殿のキャラクター

偉大な力を秘めた女の子

フォズ

幼いながらもダーマ神殿の大神官を務める、責任感の強い少女。神殿を襲った魔物によって幽閉される。

現在 山賊のアジトのキャラクター

強き者の来訪を心待ちにする男

さんぞくのカシラ

愛らしい外見をしている、山賊の頭領。ある老戦士から渡された石版を、より強い者に託そうとする。

うだつの上がらない山賊

エテポンゲ

身内からも「バカ」と称される、不衛生な姿の山賊。食事当番を務めるが、料理の味はすこぶる不評。

現在 メザレの村のキャラクター

伝説の英雄を捜したい男

ニコラ

神の兵の末裔のひとり。自分にかわって伝説の英雄を捜してもらおうと、魔法のじゅうたんを旅人に渡す。

主人に恵まれない苦労人

ニコラの家のメイド

ニコラの父の遺言に従い、本物の魔法のじゅうたんを隠した侍女。人魚の月という宝石にあこがれている。

間の悪いニセの英雄

ラグレイ

村人のカンちがいで伝説の英雄として歓迎され、なりゆきで英雄を名乗った戦士。ニコラの家に住みつく。

過去 砂漠の村のキャラクター

偉大なる砂漠の民の族長

ザラシュトロ

砂漠の村を取り仕切る長。目下の者にもわけへだてなく接する心優しい人物で、人々からの信頼は厚い。

勇ましく猛々しい若長

ハディート

砂漠の村の民から慕われる、族長の息子。砂漠の城の女王フェデルが命惜しさに魔物に屈したと思いこみ、当初は彼女に不信感を抱いていた。誤解が解けたのちは、とらわれたフェデルを救うべく尽力する。

思い出のセリフ

「みな、すまない!
ティラノスが現れたいま、
おれは族長にはなれない!」
――ティラノスが復活したあとに

過去 砂漠の城のキャラクター

民を守ろうとした女王

フェデル

魔物に連れ去られた、砂漠を統べる女王。砂漠の民を守ろうとして、みずからとらわれの身となった。

現在 遺跡の発掘現場のキャラクター

太古に思いをはせる男

考古学者

発掘現場から出土した化石などを研究している学者。過去の世界へと旅立ったのち、そこに永住する。

過去 ナイラの河辺のキャラクター

人々に敬われていた古代の竜

ティラノス

ナイラ河に棲息するとされる伝説の竜。大人4人が背に乗れるほど巨大で、金色に輝くツノを持つ。

現在 砂漠の村のキャラクター

後継者争いをする三バカ

族長の息子たち

砂漠の族長の三つ子。三者それぞれが、「自分はほかのふたりとちがって優秀だ」と主張している。

義理堅い砂漠の民

サイード

砂漠の族長の四男で、兄たちに似ず実直な青年。世界中を冒険するという夢を持ち、異国への興味も示す。

現在 砂漠の城のキャラクター

砂漠の民の心の支え

ネフティス

砂漠の神官でもある女王。ふだんは女官を通じて話をするので、人々と直接言葉をかわすことはない。

現在 ローズの家のキャラクター

誰にも負けない美貌を誇った女性

ローズ

山腹で花を育てながらひっそりと生活している女性。かつて「世界一美しい」と認められたことがある。

過去 リートルードの町のキャラクター

希代の天才建築家

バロック

たぐいまれな芸術センスを持つ建築家。少々気難しく、ふだんは町から離れたアトリエで暮らしている。

町民に慕われる街角の医者

クリーニ

個人病院を開いている医師で、バロックの幼なじみ。彼の家庭の事情を知っており、何かと世話を焼く。

過去 リートルードの町のキャラクター

ちょっぴりドジな看板娘

エイミ

酒場で働く少女。とてもそそっかしく、階段から転げ落ちたりお皿を割ったりと、トラブルが絶えない。

エイミの母親

エミリア

病で亡くなった、エイミの母。昔なじみであるクリーニに、娘の後見人になるように手紙で頼んだ。

現在 リートルードの町のキャラクター

美を追究する淑女

モディーナ

世界ランキング協会のカッコよさ部門の審査員。「人間は年老いるからこそ一瞬の美が尊いのだ」と説く。

現在 リートルードの町のキャラクター

力の求道者

マッシュ

世界ランキング協会のチカラじまん部門の審査員。「男も女も力持ちであるべきだ」と主張する。

知識の探求者

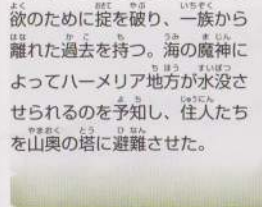
アイク

かしこさ部門の審査員。「力や美しさとちがい、年を重ねても高められる賢さこそ価値がある」と考える。

過去 ハーメリアの町のキャラクター

贖罪の旅をつづけるトゥーラ弾き

老楽師

各地を渡り歩いて曲を披露する楽師。もともとはユバール族のトゥーラ弾きだったが、己の欲のために掟を破り、一族から離れた過去を持つ。海の魔神によってハーメリア地方が水没させられるのを予知し、住人たちを山奥の塔に避難させた。

思い出のセリフ

「あんたたちは……昔、
わしの一族を何の見返りも求めず
助けてくれた若者たちに似ておる」
――主人公たちに魔物退治を頼むときに

現在 ハーメリアの町のキャラクター

世に名をとどろかす知識人

アズモフ

町に伝わる伝説について調べている学者。かぶるだけで賢くなれる帽子を利用して、知識をたくわえた。

アズモフを敬愛する助手

ベック

アズモフ博士に師事する、熱心な助手。アズモフを尊敬し、いつか超えるべき目標と考えている。

現在 山奥の塔のキャラクター

塔に長く棲みついている

スラっち

最近塔にきた魔物を迷惑に……いるスライム。ほかのスライム……体し、キングスライムに……

現在 メダル王の城のキャラクター

心優しいメダルコレクター

メダル王

ちいさなメダルを収集している王様。魔王にあやつられていたスライムたちを救い、城に住まわせている。

現在 ブルジオの屋敷のキャラクター

好奇心旺盛な大金持ち

ブルジオ

川沿いの僻地に本宅を構え、珍しい品を集めるために世界中を旅している大富豪。クレージュやリートルードといった、各地の町に別荘を持つ。ホンダラから買い取ったホットストーンをたいそう気に入っており、家宝にするつもりでいる。

思い出のセリフ

「ひと目英雄を見るまでは、
わしの好奇心はおさまらん。
では、さっそく出発しよう」
――主人公たちに同行することを……

過去 プロビナの村のキャラクター

争いごとを好まない老人

オルドー

プロビナの長老。南の大国ラグラーズの侵攻に頭を抱えるが、あくまで話し合いによる解決を図る。

短絡的思考で動く青年

ラズエル

頭に血がのぼると極端な行動をとる、オルドーの息子。争いの原因は黄金の女神像にあると思いこむ。

黄金の女神像の持ち主

プロビナの神父

村の住人たちから慕われている神父。3年ほど前に、記憶を失った状態で村の近くに漂着し、保護された……

過去 プロビナの村のキャラクター

おじいさんたちのアイドル

ベルル

老人たちの憩いの家にて、お年寄りの世話をする女性。一部の老人から熱い視線を注がれている。

過去 ルーメンの町のキャラクター

モンスターと心を通わせた男

シーブル

大きな屋敷に住む男性。家のなかにばくだん岩が棲みついたのがきっかけで、魔物を飼うようになる。

主人想いのばくだん岩

ロッキー

シーブルの屋敷に居すわったばくだん岩。町がヘルバオムに襲われたとき、シーブルを守る形で自爆した。

過去 ルーメンの町のキャラクター

勇気と優しさを持った魔物

チビィ

シーブルになついた茶色のヘルワーム。シーブルにかわいがられているが、町の人には恐れられている。

現在 モンスターパークのキャラクター

魔物の楽園を作ろうとする老人

モンスターじいさん

人里から離れて暮らす老人。モンスターが大好きで、祖先は魔物と心を通わせることができたという。

過去 マーディラス地方のキャラクター

力を追い求める若き国王

ゼッペル

魔法国家を治める、冷徹な王。何物にも屈しない力を求めて、究極魔法の研究を秘密裏に進めている。

過去 マーディラス地方のキャラクター

親友の変貌を憂う神父

ディノ

ゼッペルの幼なじみの神父。かつては城の教会に仕えていたが、ゼッペルの考えに異を唱えて城を出た。

魔法に精通した大神殿の主

大神官

国王に匹敵するほどの権威を持つ神官。ゼッペルの究極魔法に対抗するための魔法を研究している。

戦禍に巻きこまれた少女

ルーシア

ゼッペルとディノの幼なじみ。8歳のときに敵国の襲撃に遭い、ガケから転落して消息を絶つ。

魔法を修行中の女の子

ミクワ

魔法の練習に明け暮れる少女。優秀な魔法使いになれるよう努力しているが、まだ初歩の呪文も使えない。

現在 マーディラス地方のキャラクター

国政に追われるお年ごろの姫
グレーテ

国を支える若き姫君。老人に囲まれた日々にうんざりしており、同年代の主人公を盟友として歓迎する。

お調子者のトゥーラ弾き
ヨハン

天才的なトゥーラの腕を持つ青年。気まぐれでなまけ者だが、師匠には頭が上がらない。大地のトゥーラを弾きこなし、伝説の弾き手として、神復活の儀式に参加する。

思い出のセリフ

「オイラのトゥーラで神サマもガツンと起こしてやるさぁ!!」
――伝説の弾き手として主人公[illegible]

現在 マーディラス地方のキャラクター

弟子を気にかける老楽師
ヨハンの師匠

捨て子だったヨハンを拾い、育ててきた楽師。自分が持つトゥーラの技術や知識をヨハンに伝授した。

トゥーラ弾き大会の1番手
ペトラ

マーディラスのトゥーラ弾き大会に参加した楽師。大地のトゥーラを弾きこなすことはできなかった。

トゥーラ弾き大会の4番手
ルルスゴイ

3番手のヨハンにつづき、大地のトゥーラに挑んだ楽師。観客に「オレのほうがマシ」と言われてしまう。

トゥーラ弾き大会の2番手
デカーボ

トゥーラ弾き大会で2番目に演奏した楽師。大地のトゥーラを奏でられず、観客から罵声を浴びる。

トゥーラ弾き大会の5番手
ユーリル

トゥーラ弾き大会で5番目に演奏した楽師。結局、大地のトゥーラを弾きこなせずに舞台を下りた。

過去 聖風の谷のキャラクター

リファ族ながら飛べない少女
フィリア

リファ族の族長の娘。一族のなかで唯一翼を持たず、体裁を気にした族長に拾い子として育てられた。

現在 聖風の谷のキャラクター

最後の翼を託された族長
セファーナ

現在においてリファ族の族長を務める女性。一族から失われたはずの翼を、ふた月ほど前に身体に宿した。

あちこち歩く気ままな小ブタ
ルンタ

聖風の谷に住む女性のペット。落ち着きがなく、飼い主の目が届かないところへたびたび行ってしまう。

過去 レブレサックの村のキャラクター

[illegible]の女神像に祈る純粋な少年
ルカス

[illegible]に両親を殺された少年。教会の[illegible]から悪意を感じず、化け物を[illegible]とする村民に異を唱える。

苦境に耐えつづけた聖者
レブレサックの神父

魔物の呪いで化け物の姿になった神父。呪いが解けたのち、ルカスから女神像をゆずり受けて、村を出た。

現在 レブレサックの村のキャラクター

真実を訴える男の子
リフ

きこりの家の少年。家に代々伝わる歴史が村に伝わる歴史とちがっていたため、ウソつき呼ばわりされる。

現在 レブレサックの村のキャラクター

少年たちのリーダー格
サザム

[illegible]のガラクタ置き場を遊び場にしている少年。過去の出来事について[illegible]された、古びた石碑を発見する。

真実を闇に葬った男
村長

気高い神父の伝説を語り継ぐ村の長。村の本当の歴史が村人に伝わることを恐れて、古びた石碑を壊す。

方向オンチな冒険家
ヌルスケ

メダル王の城を探して世界中を旅し、各地に日記を残した男。生涯で5枚のちいさなメダルを集めた。

過去 コスタール地方のキャラクター

伝説の海賊の盟友
コスタール王(過去)

海洋国を治める聡明な王。最強の海賊として名高いシャークアイを口説き落とし、彼に海軍をまかせた。

過去 コスタール地方のキャラクター

シャークアイを愛した女性
アニエス

とある国の王女だったらしい、シャークアイの妻。数年前、お腹のなかの子どもが消えてしまった。

種族を超える愛に生きた王妃
シュクリナ

王家に嫁いだ、ホビットの族長の娘。かつてコスタール城が魔物に襲われたときに、命を落とした。

シャークアイの大事な黒ネコ
ミント

シャークアイが妻のお守りとして残していったネコ。他人にはなつかないが、なぜか主人公にはなつく。

赤ちゃんを守ろうとした母
シエラ

働き者として評判な、防具屋の奥さん。赤子が呪いを受ける夜の前々日に、第二子となる娘を出産した。

城下町から姿を消した子ども
コリン

城下町に住んでいる夫婦のひとり息子。2年前に生まれたが、生後すぐの満月の夜に行方不明となった。

現在 コスタール地方のキャラクター

道化を演じる思慮深い王

コスタール王(現在)

旅人に対して軽妙なノリで接する王。実際は勇敢なうえ勉強家で、不測の事態にもいち早く対処する。

過去 現在 マール・デ・ドラゴーンのキャラクター

かつて魔王と戦った勇士

シャークアイ

最強の海賊マール・デ・ドラゴーンを率いるキャプテン。水の精霊に仕える一族の総領で、水の紋章の一部を腕に持つ。数百年前に魔王に戦いを挑むも、呪いで海賊船ごと氷づけにされた。

思い出のセリフ

「コスタール王よ。[illegible]子どものことをよろしく[illegible]」
――決戦を前に[illegible]

物語上の重要キャラクター

砂漠の民の守り神

大地の精霊

いつの時代でも、砂漠の民に崇拝されている精霊。さまざまな姿を持[illegible]され、魔を退ける力を有する。

竜巻のようなワガママレディ

風の精霊

自由奔放な精霊。地上と天高くにわかれたリファ族のそれぞれに、風の精霊の像と風のローブを託した。

精霊たちのまとめ役

水の精霊

エスタード島の人魚の入り江で目覚めのときを待っていた精霊。長い眠りのなかで、一族を見守ってきた。

過去 現在 マール・デ・ドラゴーンのキャラクター

キャプテンを支える参謀役

カデル

シャークアイに忠誠を尽くす一族の民。シャークアイからは、相棒として頼りにされている。

人の良い船員

ボロンゴ

海賊マール・デ・ドラゴーンの一員。伝令や客人のもてなしなどの雑務をおもに担当している。

現在 クリスタルパレスのキャラクター

尊大な態度をとる神の使い

ネビラ

復活した神に仕える大神官。クリスタルパレスの完成と神託を[illegible]ためにグランエスタード城を訪れ[illegible]

物語上の重要キャラクター

未来を人間に託した存在

神さま

人々に平和をもたらす全知全能の神。魔王との決戦の前になぞの神殿を創り、自分が滅びた場合でも、人間が世界を取りもどせるようにしておいた。魔王と相打ちとなったのちは、異世界にて静かに暮らす。

思い出のセリフ

「なんと! まことか! 言っておくがわしは強いぞ。わしもあれから、ずいぶんと鍛えたからのう。さあ、どこからでもええぞ! 全力でかかってくるのじゃ!」
――主人公に戦いを挑まれて

現在 始祖たちの村のキャラクター

掃除が苦手なリファ族

族長

天高くに存在するリファ族の村の長。頻繁に部屋を散らかしては、その汚さに気を滅入らせて寝込む。

物語上の重要キャラクター

水の精霊に仕える王様

海底王

海に生きる者の命をつかさどる王。夫と再会を果たしたいと願うアニエスを人魚にし、永遠の命を与えた。

強き者を好む熱血漢

炎の精霊

エンゴウの民に炎の神とあがめ[illegible]れる精霊。人間を見くだすが、力[illegible]示した者には相応の手助けをする。

移民の町に移り住むおもなキャラクター

シムじいさんが作る移民の町への移住を望む人々は、世界各地に現れる。それらのうち、特定の場所でかならず会えるのが、以下の6人だ。

トンヌラ
ダーマ神殿で転職したばかりの商人。新しく商売をするのにうってつけな町を探している。

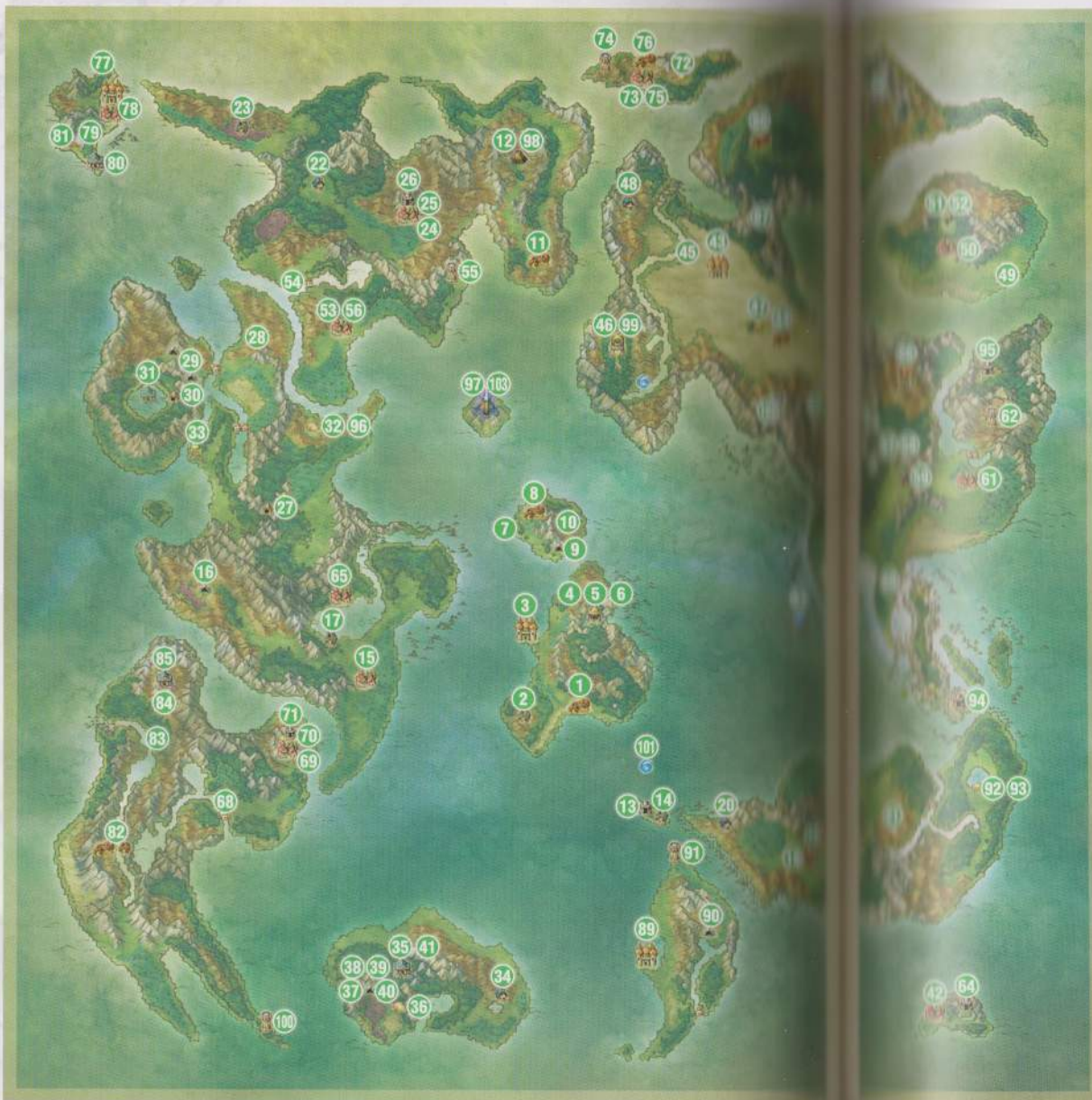
エレナ
華やかな街で踊りたがっている踊り子。辺境のメザレの村を訪れてしまい、後悔していた。

セーラ
アボンやフズの村があった地域の教会で暮らしているシスター。世間のことにうとい。

ビーン
ルーメンの町にいる、しがない農夫。思う存分畑を作れる土地に行きたがっている。

フジッサ
リファ族の神殿を訪れた神父。立派な神父がすでにいたため、別の職場を探そうとする。

ブロアム
炎の山で修業にいそしんでいる戦士。鍛えた腕を活かせる場所を探し求めている。

冒険の世界地図

冒険をはじめた直後は、現在の世界にはエスタード島しか存在しない。過去での冒険を進めるにつれて島や大陸が現れていき、終盤にようやく完全な形となる。

1 現在 フィッシュベルの村
2 現在 きこりの家
3 現在 グランエスタード城・城下町
4 現在 エスタード古代遺跡
5 現在 なぞの遺跡
6 現在 なぞの神殿
7 過去 ふしぎな森
8 過去 現在 ウッドパルナの村
9 過去 現在 カラーストーン採掘所
10 過去 東の塔
11 過去 現在 エンゴウの村
12 過去 現在 炎の山
13 過去 ダイアラックの町／現在 移民の町
14 現在 シムじいさんの家
15 過去 現在 オルフィーの町
16 過去 現在 魔封じの洞くつ
17 現在 船着き場
18 過去 現在 フォーリッシュの町
19 過去 現在 フォロッド城
20 過去 現在 からくり研究所
21 過去 からくり兵団拠点／現在 なぞのからくり跡地
22 過去 グリンフレークの町／現在 廃墟
23 過去 沼地の洞くつ／現在 沼地の宿屋
24 過去 現在 メモリアリーフ
25 過去 現在 山頂へ続く山道
26 過去 現在 ギュイオンヌ修道院
27 過去 現在 ユバール族の休息地
28 過去 旅の教会
29 過去 現在 山脈の洞くつ
30 過去 現在 湖の洞くつ
31 過去 現在 神の祭壇
32 現在 遺跡の発掘現場
33 現在 西の岬
34 過去 現在 旅の宿
35 過去 現在 ダーマ神殿
36 過去 ふきだまりの町／現在 廃墟
37 過去 西の洞くつ／現在 山賊のアジト
38 過去 山肌の集落
39 過去 牢獄へ続く洞くつ
40 過去 神殿への地下道
41 過去 決闘場
42 現在 メザレの村
43 過去 現在 砂漠の城
44 過去 現在 砂漠の村
45 過去 ナイラの河辺
46 過去 魔王像／過去 魔王像跡地／現在 大地の精霊像
47 現在 ちいさなオアシス
48 現在 ローズの家
49 過去 旅の宿屋
50 過去 クレージュの村／現在 クレージュの町
51 過去 ご神木の根元／現在 世界樹の根元
52 過去 神木の根っこ
53 過去 現在 リートルードの町
54 過去 現在 バロックの橋
55 過去 バロックのアトリエ／現在 バロックタワー
56 過去 時のはざまの洞くつ
57 過去 アボンの村
58 過去 アボンのトンネル
59 過去 現在 ほこらの教会
60 過去 フズの村
61 過去 現在 ハーメリアの町
62 過去 現在 山奥の塔
63 過去 現在 海底都市
64 現在 神の兵のほこら
65 現在 ブルジオの屋敷
66 現在 メダル王の城
67 現在 世界一高い塔
68 過去 現在 小さい橋
69 過去 現在 プロビナの村
70 過去 現在 プロビナ山洞くつ
71 過去 現在 プロビナの教会
72 過去 現在 ルーメン東の丘
73 過去 現在 ルーメンの町
74 過去 現在 闇のドラゴンの塔
75 過去 ルーメンの洞くつ
76 現在 モンスターパーク
77 過去 ラグラーズ城
78 過去 現在 マーディラス城・城下町
79 過去 関所
80 過去 現在 マーディラス大神殿
81 過去 滝壺の洞くつ
82 過去 現在 聖風の谷
83 過去 守り人の集落
84 過去 黒雲の迷路
85 過去 現在 リファ族の神殿
86 過去 現在 レブレサックの村
87 過去 森のなか
88 過去 魔物の岩山／現在 山奥の販売所
89 過去 コスタール城／現在 コスタールの港町
90 過去 現在 ホビット族の洞くつ
91 過去 現在 大灯台
92 過去 現在 聖なる湖
93 過去 現在 サンゴの洞くつ
94 過去 聖なる祭壇／現在 忘れ去られた遺跡
95 現在 謎のほこら
96 現在 発掘現場の洞くつ
97 現在 クリスタルパレス
98 現在 炎の山・最深部
99 現在 地底ピラミッド
100 現在 風の塔
101 現在 海底王の家
102 現在 大滝の崖
103 現在 ダークパレス

冒険の旅路

※「★」の数はその場所で入手するふしぎな石版の枚数を示す(なぞの異世界とさらなる異世界に行くための石版は割愛している)

冒険スタート!

↓

漁業でにぎわう平和な漁村

現在 フィッシュベルの村

▶漁に出発するボルカノを見送る

↓

エスタード島を治める王家の城

現在 グランエスタード城・城下町

▶バーンズ王に呼び出され、「隠し事をしていないか」と問われる

↓

現在 フィッシュベルの村

▶キーファからの「いつもの遺跡で待っている」という伝言を聞く

↓

謎が秘められた古代の遺跡

現在 エスタード古代遺跡

▶キーファと一緒に石像を調べる

↓

現在 グランエスタード城下町～エスタード古代遺跡

▶石像の謎を解く手がかりを探したあと、キーファの置き手紙を見つけて読む

↓

現在 グランエスタード城・城下町

▶キーファと一緒に、ヘンクツじいさんから石像の秘密を聞く

↓

現在 フィッシュベルの村～エスタード古代遺跡

▶夜になるのを待ったあと、キーファと一緒に遺跡へ出発する

↓

地下に広がる複雑な構造の遺跡

現在 なぞの遺跡

▶遺跡の謎を解きながら奥へ進む

↓

あまたの台座が並ぶ神殿

現在 なぞの神殿★★

▶発見したふしぎな石版を台座にはめたあと、いったんキーファと別れる

↓

現在 フィッシュベルの村★

▶ボルカノからふしぎな石版をもらう

↓

現在 グランエスタード城

▶キーファが仲間に加わる

↓

現在 エスタード古代遺跡～なぞの神殿

▶無理やりついてきたマリベルが仲間に加わったあと、ふしぎな石版を台座にはめる

↓

見知らぬ土地の小さな森

過去 ふしぎな森

▶魔物に襲われる

▶マチルダと会う

↓

女性が連れ去られてしまった村

過去 ウッドパルナの村

▶マチルダを見失ったあと、パトリックから「ハンクのケガを治してほしい」と頼まれる

↓

[illegible]が採れる鉱山

過去 カラーストーン採掘所

▶緑色の宝玉を入手する

↓

過去 ウッドパルナの村

▶緑色の宝玉を使ってハンクのケガを治す

↓

村人を苦しめる魔物の住みか

過去 東の塔★★

▶ハンクと一緒に塔に入り、魔物の親分と戦う

↓

過去 ウッドパルナの村～ふしぎな森

▶旅の扉を通って、もとの世界へ帰る

↓

現在 なぞの神殿～フィッシュベルの村

▶「世界に新しい島が出現した」という知らせを聞く

↓

現在 グランエスタード城下町～フィッシュベルの村

▶自前の小舟で船出する

↓

ふたりの英雄の名が残る村

現在 ウッドパルナの村★

▶老人からふしぎな石版をもらう

↓

現在 カラーストーン採掘所★

↓

現在 グランエスタード城★

▶ヘンクツじいさんの指示に従って、城の地下に保管してあったふしぎな石版を入手する

↓

炎の神をたたえる村

過去 エンゴウの村

▶ほむら祭りに参加する

↓

エンゴウ北部の活火山

過去 炎の山★

▶火山の異変について調べ、黒幕である炎の巨人と戦う

↓

現在 グランエスタード城下町

▶ホンダラからすごい聖水をもらう

↓

過去 炎の山

▶火口ですごい聖水を使って、異変の原因である闇の炎を消す

↓

過去 エンゴウの村★

▶火山の噴火を食い止めたお礼にパミラからふしぎな石版をもらう

↓

現在 グランエスタード城～フィッシュベルの村

▶バーンズ王に冒険の報告をしたのち、新大陸を目指して船出する

↓

温泉のある静かな村

現在 エンゴウの村

↓

現在 炎の山★

↓

石像が立ち並ぶさびれた町

過去 ダイアラックの町★

▶灰色の雨の話を聞いた翌日、老人からもらった天使の涙を使って、ヨゼフの石化を治す

↓

老人の願いから生まれた町

現在 移民の町★

▶シムじいさんから「町を作るために人々を集めてほしい」と頼まれる

↓

次ページへ

前ページより

↓

動物だらけの奇妙な町
過去 オルフィーの町

▶町に動物が多数いるのを目撃する

↓

森の動物が訪れる憩いの場
現在 きこりの家

▶動物と話せるきこりに同行してもらう

↓

過去 オルフィーの町

▶動物から異変の原因を教えてもらう

↓

恐ろしい魔物が封印された山
過去 魔封じの洞くつ★★

▶封印されていた魔物デス・アミーゴと戦う

↓

過去 オルフィーの町

▶もとどおりになった町の様子を見る

↓

現在 なぞの神殿

▶ガボが仲間に加わる

↓

動物をいつくしむ平和な町
現在 オルフィーの町★

↓

現在 魔封じの洞くつ★

▶かつて魔物だった者と再会する

↓

からくり兵の襲撃におびえる町
過去 フォーリッシュの町★

▶からくり兵についての話を聞く

↓

からくり兵への対策を練る城
過去 フォロッド城

▶国を守る傭兵として城に協力する

↓

気難しい研究家の仕事場
過去 からくり研究所

▶からくりに精通したゼボットに知恵を借りようとするが断られる

↓

過去 フォロッド城〜からくり研究所

▶トラッドと一緒にふたたびゼボットのもとへ向かう

↓

過去 フォロッド城

▶からくり兵の襲撃を退ける

↓

過去 フォーリッシュの町

↓

からくり兵をあやつる者の根城
過去 からくり兵団拠点★

▶からくり兵の親玉マシンマスターおよび最強のからくり兵デスマシーンと戦う

↓

過去 フォロッド城

▶傭兵としての報酬をもらう

↓

からくり研究の盛んな王城
現在 フォロッド城★

▶いにしえのからくり兵を発見したフォロッド王を追う

↓

禁断の地に建つ古びた小屋
現在 からくり研究所★

▶からくり兵のエリーが城へ運ばれていくのを目撃する

↓

現在 フォロッド城

▶アルマンから「エリーの部品を取ってきてほしい」と頼まれる

↓

からくり機械とともに暮らす町
現在 フォーリッシュの町

▶からくりパーツを入手する

↓

現在 フォロッド城〜からくり研究所

▶からくりパーツをアルマンに渡してエリーを修理し、エリーをもとの場所へもどす

↓

現在 フォーリッシュの町★

▶アルマンの孫からふしぎな石版をもらう

↓

ふしぎな老女が居すわった廃墟
現在 なぞのからくり跡地

▶占いおばばに石版のありかを聞く

↓

ハーブ園で栄えた町
過去 グリンフレークの町

▶あめふらしと戦ったあと、石と化した人々を天使の涙を使って救うが、ペペだけが目を覚まさないことが発覚する

↓

過去 エンゴウの村

▶パミラからパミラのひやくをもらう

↓

過去 グリンフレークの町

▶ペペにパミラのひやくを飲ませたあと、快気祝いの宴の途中でペペが町を出る

↓

多くの人が命を落とした洞くつ
過去 沼地の洞くつ★★

↓

ハーブ園の名残が残る荒野
現在 グリンフレーク跡地★

↓

新たに発展したハーブ園
現在 メモリアリーフ★

↓

豊かな自然が保たれた山道
現在 修道院へ続く山道

↓

歴史と伝統を持つ修道院
現在 ギュイオンヌ修道院

▶リンダとペペの墓を見つける

↓

重大な使命を帯びた部族のキャンプ
過去 ユバール族の休息地★

▶ライラの護衛についたキーファを置いて、ユバール族に同行する

↓

けわしい山を横切る洞くつ
過去 山脈の洞くつ

▶ユバール族のキャンプでひと晩明かす

↓

水没した祭壇に通じる道
過去 湖の洞くつ★

▶ジャンが持ってきた大地の鈴を祭壇に捧げ、湖の水を引かせる

↓

神聖な儀式が行なわれる場所
過去 神の祭壇

▶神復活の儀式を見守る

↓

過去 ユバール族の休息地

▶キーファの決意を聞く

↓

現在 グランエスタード城★

▶キーファからの伝言をバーンズ王に伝える

↓

次ページへ

前ページより

考古学者の研究場所

現在 化石の発掘現場★

▶恐竜の化石を見せてもらう

↓

ダーマ神殿を目指す人々の休息地

過去 旅の宿

▶「ダーマ神殿に向かった旅人が帰ってこない」という話を聞く

↓

人の気配が消えた神殿

過去 ダーマ神殿

▶転職を試みると、呪文と特技を奪われる

↓

能力を奪われた者たちのたまり場

過去 ふきだまりの町

▶スイフーによる手荒いもてなしを受ける

↓

魔物に守られたダーマ神殿への道

過去 西の洞くつ

▶フーラルと一緒にダーマ神殿を目指すが、彼にハメられて魔物に襲われる

↓

過去 ふきだまりの町

▶ネリスから「魔物に連れ去られたザジを助けてほしい」と頼まれる

↓

ダーマの神官たちが身をひそめる場

過去 山肌の集落

▶カシムと一緒にフォズ大神官の救出に向かう

↓

大神官が捕らわれている牢への通路

過去 牢ごくへ続く洞くつ

▶イノップおよびゴンズと戦い、幽閉されていたフォズ大神官を救出する

↓

過去 山肌の集落

▶ダーマ神殿の奪還を手伝う

↓

ダーマ神殿に通じる道

過去 神殿への地下道

▶奪われた呪文と特技を取りもどす

↓

魔物が作った巨大地下施設

過去 決闘場

▶ザジと一緒に、外へ出るための決闘に挑む

↓

過去 ダーマ神殿★

▶フォズ大神官と一緒に、ニセの大神官アントリアと戦う

▶何らかの職業に就く

↓

過去 ふきだまりの町★

↓

新たな人生の船出を祝福する場所

現在 ダーマ神殿★

▶山賊のウワサを聞く

↓

かつてならず者の町があった荒野

現在 廃墟

▶山賊たちと戦い、彼らがアジトへ逃げるのを追いかける

↓

人々を襲う山賊たちの拠点

現在 山賊のアジト★

▶さんぞくのカシラと戦い、カシラからふしぎな石版をもらう

↓

砂漠の民の末裔が暮らす村

現在 メザレの村★

▶ミヨラから飛べない魔法のじゅうたんを受け取ったあと、取り上げられる

▶メイドから「人魚の月を見せてくれたら本物の魔法のじゅうたんをあげる」と言われる

↓

魔物の襲撃により人が消えた城

過去 砂漠の城

▶地下でハディートと会う

↓

大地の精霊をあがめる村

過去 砂漠の村

▶族長の家でひと晩休む

↓

過去 砂漠の城

▶魔物から女王の首飾りを入手する

↓

過去 砂漠の村

▶首飾りに隠されていた女王からの手紙を読んだあと、ナイラ河をさかのぼるために伝説の竜ティラノスを探す

↓

母なる大河が流れる地

過去 ナイラの河辺

▶ティラノスを探すハディートに会う

↓

現在 化石の発掘現場

▶同行を許すのを条件に、考古学者から古代の化石を借りる

↓

過去 砂漠の城

▶考古学者を城に案内する

↓

過去 砂漠の村

▶危篤となった族長に古代の化石を見せ、化石がティラノスであることを知る

↓

過去 ナイラの河辺

▶族長の葬儀でティラノスのほねをナイラ河へ流したあと、現れたティラノスに乗って魔王像へ向かう

↓

まがまがしい顔を持つ像

過去 魔王像

▶魔物の首領セトと戦う

↓

過去 ナイラの河辺～砂漠の村★

↓

過去 砂漠の城

▶考古学者からお金と手紙を預かる

↓

現在 化石の発掘現場★

▶お金と手紙を見張りの男に届ける

↓

砂漠の救い主の伝説を語り継ぐ城

現在 砂漠の城

▶砂漠の民からの歓迎を受ける

↓

積もった砂の上に築かれた村

現在 砂漠の村★

↓

村人たちが魔王を自称する村

過去 クレージュの村

▶村長からご神木の根元に住む少女への伝言を頼まれる

↓

人々にタタリを恐れられている古木

過去 ご神木の根元

▶少女が眠っているのを確認する

↓

過去 クレージュの村～ご神木の根元

▶ご神木を切ろうとする村人たちを止めたあと、少女から「神木の朝つゆを人々に飲ませてほしい」と頼まれる

↓

次ページへ

前ページより

過去 クレージュの村～ご神木の根元

▶村長に神木の朝つゆを飲ませる
▶神木の朝つゆを井戸に入れるのを村人に妨害されたあと、地下水脈から井戸のなかを目指す

↓

クレージュの地下水脈への道

過去 神木の根っこ

▶神木の朝つゆを使って井戸の水を清める

↓

過去 クレージュの村★

▶人間に化けていたウルフデビルと戦う

↓

世界樹の恵みで栄えた町

現在 クレージュの町★

↓

青々と茂った大樹

現在 世界樹の根元★

↓

独特な建築物が立ち並ぶ町

過去 リートルードの町

▶「明日は橋の開通式だ」と教えてもらったあと、宿屋で一泊する

↓

建築家バロックの最新作

過去 バロックの橋

▶一泊したはずなのに「橋の開通式は明日だ」と言われる

↓

過去 リートルードの町～バロックの橋

▶宿屋で一泊したあと、再度「橋の開通式は明日だ」と言われる

↓

天才建築家の仕事場

過去 バロックのアトリエ

▶バロックから時計塔のカギをもらう

↓

過去 リートルードの町

▶時計塔に入り、歯車を止める

↓

時空のゆがんだ奇妙な空間

過去 時のはざまの洞くつ★

▶タイムマスターと戦い、異変の原因である砂時計を壊す

↓

過去 リートルードの町～バロックの橋

▶宿屋で一泊したあと、橋の開通式を見届ける

↓

愛憎劇の陰を引きずる町

過去 グリンフレークの町

▶コパンが倒れたのを目撃したあと、チェリに頼まれて毒入り料理事件について調べる

↓

一代で築かれたハーブ園

過去 メモリアリーフ

▶ハーブ園を築いたペペと再会する

↓

俗世を捨てたシスターの集う館

過去 ギュイオンヌ修道院

▶リンダの墓を見つける

↓

過去 メモリアリーフ～ギュイオンヌ修道院

▶ペペをリンダの墓へ連れていく

↓

著名な建築家を輩出した芸術の町

現在 リートルードの町★

↓

建築家バロックの最後の作品

現在 バロックタワー★★

▶最上階でバロックの宝物を見つける

↓

[illegible]の小さな村

過去 アボンの村

▶村長の家に泊まった翌朝、人々がいなくなっているのに気づく

↓

[illegible]村のあいだの休憩地点

過去 ほこらの教会

↓

[illegible]にあるおだやかな漁村

過去 フズの村

▶宿屋に泊まった翌朝、人々がいなくなっているのに気づく

↓

[illegible]に囲まれた静かな町

過去 ハーメリアの町

▶老楽師の演奏を聴いたあと、宿屋に泊まる
▶夜中にトゥーラの音色で目覚めたあと、老楽師を追って旅の扉に入る

↓

山岳地帯に古くから立つ塔

過去 山奥の塔★

▶老楽師から「異変の元凶を倒してほしい」と頼まれる

↓

海の魔物に襲われたかつての都市

過去 海底都市

▶老楽師と一緒にグラコスと戦う

↓

過去 ハーメリアの町★

▶大陸を救ったお礼に、宝物庫にある人魚の月をもらう

↓

老楽師の伝説が残る町

現在 ハーメリアの町

▶アズモフから「山奥の塔の魔物を退治してほしい」と頼まれる

↓

大水害の歴史をきざむ塔

現在 山奥の塔★★

▶屋上でギガミュータントと戦う

↓

現在 ハーメリアの町～山奥の塔～ハーメリアの町★

▶アズモフに報告したあと、彼の倉庫からふしぎな石版を入手する

↓

人間を警戒する海の魔神の住みか

現在 海底都市★

▶グラコス5世と戦う

↓

現在 メザレの村

▶メイドに人魚の月を見せ、本物の魔法のじゅうたんをもらう

↓

英雄復活の時を告げるほこら

現在 神の兵のほこら★

▶神の兵の幽霊から英雄の話を聞く

↓

現在 グランエスタード城下町～クレージュの町

▶ホットストーンの手がかりを探す

↓

世界を旅する大富豪の屋敷

現在 ブルジオの屋敷★

▶ホットストーンを借りるためにブルジオに同行してもらう

↓

伝説の英雄が眠る場所

現在 世界一高い塔★

▶ホットストーンから復活したメルビンが仲間に加わる

↓

次ページへ

前ページより

↓

ちいさなメダルを集める王の居城
現在 メダル王の城

↓

過去 ナイラの河辺
▶ハディートと再会する

↓

再生の道を歩む作業現場
過去 魔王像跡地
▶女王の首飾りを発見する

↓

女王がもどり復興が進む城
過去 砂漠の城★
▶首飾りを女王に届けたあと、国を救ったお礼の品々をもらう

↓

再建された精霊の像
現在 大地の精霊像★

↓

プロビナ南西に架かる橋
過去 小さな橋

↓

黄金の女神像に守られし村
過去 プロビナの村

▶魔物を寄せつけない黄金の女神像について教えてもらう

↓

教会へつづく山道
過去 プロビナ山洞くつ

↓

敬虔な神父が祈りを捧げる場
過去 プロビナの教会

▶「黄金の女神像を狙う軍隊がやってきた」という知らせを聞く

↓

過去 小さな橋～プロビナの教会
▶黄金の女神像が壊れると、軍隊に化けていた魔物たちが正体を現し、村を襲いに向かう

↓

過去 プロビナの村～小さな橋
▶黄金の女神像の上半身と下半身を集める

↓

過去 プロビナの教会
▶女神像を泉にひたして復元したあと、魔物の親玉であるりゅう き兵と戦う

↓

気高き神父の伝説が語り継がれる村
現在 プロビナの村

↓

現在 プロビナ山洞くつ★
▶疲れている神父を教会へ連れていく

↓

ありし日の姿どおりに再建された教会
現在 プロビナの教会★

↓

魔物に支配された光なき町
過去 ルーメンの町

▶屋敷にいる魔物ボルンガと戦ったあと、やみの塔のカギを入手する

↓

ルーメンを闇に閉ざした竜の住み処
過去 闇のドラゴンの塔

▶やみの塔のカギを使って塔に入り、やみのドラゴンと戦う

↓

荒野と化した町
現在 ルーメンの町
▶廃墟となっている町を見る

↓

過去 ルーメンの町
▶ヘルバオムに襲われている住人を助ける

↓

人食樹ヘルバオムの新たな巣
過去 ルーメンの洞くつ★

▶ヘルバオムと戦う

↓

現在 ルーメンの町
▶町が廃墟のままなのを見る

↓

過去 ルーメンの町
▶シーブルのペットのウワサを聞く

↓

人食樹ヘルバオムが巣くっていた丘
過去 ルーメン東の丘★
▶シーブルがチビィを丘に逃がす

↓

過去 ルーメンの町
▶町を襲うヘルワームの群れと戦ったあと、チビィが町を救う

↓

英雄チビィの名が残る町
現在 ルーメンの町

↓

現在 闇のドラゴンの塔★

↓

動物好きの老人が築く魔物の園
現在 モンスターパーク

▶モンスターじいさんに会う

↓

戦争により衰退したかつての強国
過去 ラグラーズ城

↓

魔法の研究を推し進める国王の城
過去 マーディラス城

▶使いの者のフリをして城内に入り、皇太后から書状をもらう

↓

王の命令で封鎖された門
過去 関所
▶皇太后の書状を見せて関所を通る

↓

大神官が魔法の研究をしている場所
過去 マーディラス大神殿

▶大神官から「星空の結晶を取ってきてほしい」と頼まれる

↓

夜明けに輝きを宿す洞くつ
過去 滝壷の洞くつ
▶星空の結晶を入手する

↓

過去 マーディラス大神殿～関所
▶大神官に星空の結晶を渡し、大神官の書状をもらったあと、それを見せて関所を通る

↓

過去 マーディラス城～マーディラス大神殿
▶ゼッペルに追い返されたあと、大神官の様子を見にもどる

↓

過去 マーディラス城・城下町
▶メディルの使いと戦ったあと、究極魔法を発動させたゼッペルを止める

↓

現在 エスタード古代遺跡～フィッシュベルの村
▶マリベルがアミットの看病をするために家に帰る

↓

現在 ユバール族の休息地
▶アイラが走り去っていくのを見かける

↓

アイラの両親の墓が立つ岬
現在 西の岬

▶墓参りをしているアイラと話す

↓

現在 ユバール族の休息地～西の岬★
▶族長から旅立ちの許しを得たアイラが仲間に加わる

↓

音楽を愛する文化の国の中心
現在 マーディラス城
▶グレーテ姫にトゥーラ弾きの大会を開くように頼む

↓

魔法王国の面影を残す神殿
現在 マーディラス大神殿★
▶大神官の遺した究極の魔法マジャスティスを修得する

↓

次ページへ

前ページより

背中に羽根を持つリファ族の里
過去 聖風の谷

▶族長から「神殿にある神の石を取ってきてほしい」と頼まれる

↓

神殿から逃れた人々の集落
過去 守り人の集落

↓

闇に閉ざされた迷宮
過去 黒雲の迷路

↓

リファ族が古くから守ってきた神殿
過去 リファ族の神殿

▶神の石を入手する

↓

過去 聖風の谷
▶神の石を族長に届けた翌日、風が止んでリファ族が倒れてしまう
▶フィリアと一緒に神殿に向かう

↓

過去 リファ族の神殿
▶異変の元凶ヘルクラウダーと戦う

↓

過去 聖風の谷
▶フィリアから神の石をもらう

↓

翼をなくしたリファ族が住む谷
現在 聖風の谷

↓

風の精霊をたてまつる神殿
現在 リファ族の神殿★★

↓

いまわしい霧に包まれた村
過去 レブレサックの村

▶教会の化け物についての話を聞く

↓

霧にはばまれた南部への通行路
過去 森のなか
▶魔物に襲われている村人を助ける

↓

過去 レブレサックの村
▶ルカスと一緒に化け物をかばって、村人から袋だたきにされる

↓

魔物を呼ぶ霧の発生源
過去 魔物の岩山

▶岩山から脱出する途中、神父に呪いをかけたボトクと戦う

↓

過去 レブレサックの村
▶瀕死の神父を救出する

↓

ゆがんだ歴史を語り継ぐ村
現在 レブレサックの村★
▶子どもたちに村の真の歴史を教える

↓

魔王に封印された海洋国の城
過去 コスタール城★

▶赤ん坊が魔物になるのを見た翌日、コスタール王から「ひかりゴケを取ってきてほしい」と頼まれる

↓

人間と距離を置くホビットの…
過去 ホビット族の洞くつ

▶ガマデウスと戦ったあと、ひかりゴケを入手する

↓

過去 コスタール城
▶大灯台からやってくる魔物の足に、目印となるひかりゴケをつける

↓

エスタード島にある輝く入り江
現在 七色の入り江

▶七色のしずくを入手する

↓

闇に光を奪われた灯台
過去 大灯台★

▶七色のしずくを使って闇の炎を消したあと、バリクナジャと戦い、赤ん坊にかけられた呪いを解く

↓

過去 コスタール城
▶コスタール王から「聖なる種火をもらってきてほしい」と頼まれる

↓

過去 エンゴウの村
▶村長に頼んで聖なる種火をもらう

↓

過去 大灯台
▶聖なる種火を灯台に灯し、コスタール国の封印を解く

↓

過去 コスタール城〜ホビット族の洞くつ★
▶国を救ったお礼の品々をもらう

↓

大きなカジノがある港町
現在 コスタールの港町

↓

2種族が共生する新コスタール城
現在 ホビット族の洞くつ

↓

神の時代の神殿が残る地
現在 聖なる湖
▶兵士に話しかけたあと、ハスの花に乗って海中へ移動する

↓

海に囲まれた美しい洞くつ
現在 サンゴの洞くつ★

↓

神々しい雰囲気の遺跡
現在 忘れ去られた遺跡
▶神の石を天にかざしたあと、天上の神殿へ向かう

↓

神の兵の生き残りが集う場
現在 天上の神殿

▶ふしぎな石版を台座にはめる

↓

過去 聖なる湖〜サンゴの洞くつ

↓

神の紋章がきざまれた祭壇
過去 聖なる祭壇
▶神の石を天にかざし、地に落ちた神殿を浮上させる

↓

現在 天上の神殿
▶飛空石を入手する

↓

いにしえの賢者が暮らすほこら
現在 謎のほこら★
▶いにしえの賢者からふしぎな石版をもらう

↓

遺跡の奥に眠っていた洞くつ
現在 発掘現場の洞くつ
▶ふしぎな石版を台座にはめる

↓

神を葬った魔王の居城
過去 魔空間の神殿

▶オルゴ・デミーラと戦う

↓

現在 天上の神殿〜グランエスタード城
▶バーンズ王に報告に行く

↓

現在 マーディラス城〜マーディラス大神殿
▶トゥーラ弾きの大会を見たあと、ヨハンに同行してもらう

↓

現在 湖の洞くつ〜神の祭壇
▶ユバール族に同行し、神復活の儀式を見届ける

↓

現在 フィッシュベルの村〜グランエスタード城
▶神の復活を祝う宴が開かれる
▶仲間が解散し、月日が流れる

次ページへ

前ページより

現在 **フィッシュベルの村**
▶突然現れた神の使いを追う

現在 **グランエスタード城**
▶バーンズ王、アイラ、ガボと一緒にクリスタルパレスへ向かう

神のために築かれた巨大な塔
現在 **クリスタルパレス**

▶各地の代表者たちがそろって神の啓示を聞く

現在 **グランエスタード城**
▶エスタード島が暗闇に包まれる

現在 **フィッシュベルの村**
▶マリベルがふたたび仲間に加わる

現在 **エスタード古代遺跡～なぞの神殿**
▶島から出られないことが判明する

現在 **コスタールの港町**
▶エスタード島に閉じこめられた主人公たちにかわって、メルビンが単身手がかりを探しはじめる

現在 **大灯台**
▶門番の兵士に追い返される

現在 **ホビット族の洞くつ**
▶コスタール王に頼み、聖なる種火を入手する許可を得る

現在 **大灯台**
▶聖なる種火をエスタード島に送ると、主人公たちがいるなぞの神殿の旅の扉が使えるようになる

現在 **なぞの神殿～炎の山**
▶旅の扉でエンゴウ地方へ向かう

現在 **エンゴウの村**
▶パミラを連れて炎の山へ向かう

炎の精霊が眠る場所
現在 **炎の山・最深部**

▶パミラから受け取ったもえる水を使って、炎の精霊を目覚めさせる
▶炎の精霊と戦って力を示したあと、暗闇から抜け出すために協力してもらう

現在 **エンゴウの村**
▶パミラを村に送り届ける

現在 **フィッシュベルの村**
▶沖に現れた巨大船の様子を見に行く

大海原を駆けた太古の船
現在 **海賊船**

▶海賊の首領シャークアイと会う

現在 **ダーマ神殿**

現在 **なぞの神殿**
▶旅の扉で砂漠の城地方へ向かう

聖なる力に守られし土地
現在 **ちいさなオアシス**

現在 **砂漠の城**
▶ネフティスから「大地の精霊を目覚めさせてほしい」と頼まれる

現在 **砂漠の村**
▶サイードに同行してもらい、シャーマンから大地の精霊の話を聞く

現在 **ちいさなオアシス**
▶シャーマンに精霊の姿を地面に描いてもらうが、「顔の部分だけ思い出せない」と言われる

現在 **砂漠の城**
▶魔物に襲われている族長の息子たちを助け、王家のカギを入手する

現在 **大地の精霊像**
▶王家のカギを使って、像の奥にある扉を開く

大地が逆さまになったピラミッド
現在 **地底ピラミッド**

▶精霊の顔の手がかりとなる4つの宝石を入手する

現在 **ちいさなオアシス**
▶4つの宝石をシャーマンに渡し、大地の精霊を呼び起こす

現在 **なぞの神殿～リファ族の神殿**
▶旅の扉で聖風の谷地方へ向かう

現在 **聖風の谷**
▶風の塔へ向かうセファーナの護衛につく

かつての族長により作られた塔
現在 **風の塔**

▶頂上で吹き上がる風に乗って、始祖たちの村へ向かう

天高くにとどまったリファ族の里
現在 **始祖たちの村**

▶風の精霊を目覚めさせるのに必要な風のローブを借りようとするが、族長から「風のローブは魔物に奪われた」という話を聞く

足場が複雑に入り組んだ迷宮
現在 **風の迷宮**

▶ネンガルと戦い、風のローブを取り返す

現在 **始祖たちの村**

現在 **リファ族の神殿**
▶風のローブを精霊の像にまとわせ、風の精霊を呼び起こす

現在 **海賊船～七色の入り江**
▶水の精霊が目覚め、4人の精霊が魔王のまやかしを打ち破る

現在 **グランエスタード城**
▶世界各地の封印されていた大地がもとにもどる

水の精霊に仕える海底王の住まい
現在 **海底王の家**
▶海底王から、過去のコスタール城で姿を消したアニエスの消息を聞く

まがまがしき魔王の居城
現在 **ダークパレス**

▶オルゴ・デミーラと戦う

石版が導く奇妙な世界
? **なぞの異世界**

▶神さまと会い、力を試す

極めし者だけがたどり着ける世界
? **さらなる異世界**
▶4人の精霊と戦ったあと、下界に移り住もうとしている神さまに移民の町のことを教える

冒険の名場面を振り返る——

思い出アルバム

ふしぎな石版に導かれて、
少年たちは見知らぬ世界へ
——現在 なぞの神殿にて

ついに魔物が現れた!
とても長かった初戦闘までの道のり
——過去 ウッドパルナ地方にて

物言わぬ主人のために作られては
幾度となく冷めたスープ
——現在 からくり研究所にて

あちこち探してもふしぎな石版が集まらない……
困ったときのおばば頼み
——現在 なぞのからくり装置にて

山賊のくせに強すぎる!
何回生き埋めにされたことか……
——現在 ダーマ神殿南の魔墟にて

ハーブ園での愛憎劇の結末——
最後は愛した人のそばに
——過去 ギュイオンヌ修道院にて

ちゃんと救ったはずなのにまた廃墟……
ルーメンは何度も滅ぶ
——過去 ルーメンの町にて

お金、経験値、熟練度を求めて
ひたすら口笛を吹きまくれ
——現在 クレージュ地方にて

村の汚点となる過去を隠すために
村長は"真実"を打ち砕く
——現在 レブレサックの村にて

魔王が正体を現し、
いつわりの平和は終わりを告げる
——現在 クリスタルパレスにて

The End

職業の歴史

しょくぎょうのれきし

『DQ』シリーズのなかには、職業のシステムが採用されている作品もある。ここでは、作品ごとの職業と、その要素のひとつである"転職"の足跡をたどってみよう。

職業のシステムの歴史を追う

職業のシステムの基本は、「各キャラクターが、戦士や魔法使いなど、それぞれ能力の異なる職業に就いており、別の職業に転職することもできる」というもの。このシステムは『DQⅢ』『DQⅥ』『DQⅦ』『DQⅨ』の4作品にあるが、作品ごとにさまざまな点がちがっているのだ。

職業の種類

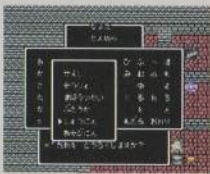
職業の数は、『DQⅦ』まではシリーズを追うごとに増えていたが、『DQⅨ』で『DQⅦ』の4分の1以下に整理された。なお、『DQⅥ』と『DQⅦ』には、「どの職業にも就いていない状態」(無職)もある。

Ⅲ 8種類の職業が登場

『DQⅢ』での職業は下記の8種類。リメイク版では、盗賊が追加されて9種類になった。

『DQⅢ』の職業の種類

- 勇者
- 戦士
- 僧侶
- 魔法使い
- 武闘家
- 商人
- 遊び人
- 賢者
- 盗賊(※1)

※1……リメイク版のみ

←登録所で仲間を登録するときは、その職業を勇者と賢者以外の6種類から選ぶ。

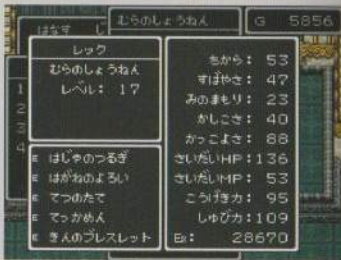
➡盗賊は、敵からアイテムを盗む能力を持つうえ、探索に役立つ特技を覚えられる職業。

Ⅵ「基本職」と「上級職」がある

基本職と上級職に分類され、該当する職業はそれぞれ9種類ずつ。上級職に就くには、特定の条件を満たす必要がある(→P.302)。

『DQⅥ』の職業の種類

基本職	上級職
戦士	バトルマスター
武闘家	魔法戦士
魔法使い	パラディン
僧侶	賢者
踊り子	スーパースター
盗賊	レンジャー
魔物使い(※2)	勇者
商人	ドラゴン
遊び人	はぐれメタル

※2……DS版では「魔物マスター」

⬆パーティメンバーの大半は、仲間になった時点では無職。ダーマ神殿に行けば職業に就ける。

Ⅶ 種類がとても多い

基本職と上級職のほかに、「モンスター職」という分類の職業が登場。モンスター職は初級、中級、上級の3つにわかれていて、合計34種類ある。それを含めた全職業のバリエーションは、シリーズ中でダントツの54種類。

←ゴッドハンド、天地雷鳴士、勇者の3つの職業は、上級職のなかでもとくに就くのが難しい。

➡モンスター職では、職業の名前のモンスターに似合った呪文や特技を覚えることができる。

『DQⅦ』の職業の種類

基本職

- 戦士
- 盗賊
- 武闘家
- 吟遊詩人
- 魔法使い
- 船乗り
- 僧侶
- 羊飼い
- 踊り子
- 笑わせ師

上級職

- バトルマスター
- 海賊
- 魔法戦士
- パラディン
- 賢者
- ゴッドハンド
- スーパースター
- 天地雷鳴士
- 魔物ハンター
- 勇者

初級モンスター職

- スライム
- リザードマン
- くさった死体
- ばくだん岩
- エビルタートル
- リップス
- おどる宝石
- サンダーラット
- はなカワセミ
- ミミック
- キメラ
- バーサーカー
- ホイミスライム
- ダンビラムーチョ

中級モンスター職

- アンドレアル
- フライングデビル
- 呪いのランプ
- ゲリュオン
- ギャオース
- 死神きぞく
- ヘルバトラー
- プロトキラー
- コスモファントム
- ゴーレム
- ドラゴスライム
- いどまじん

上級モンスター職

- ダークビショップ
- プラチナキング
- まじんブドウ
- エビルエスターク
- ローズバトラー
- にじくじゃく
- ギガミュータント
- デスマシーン

Ⅸ スッキリと整理された

基本職と上級職がそれぞれ6種類ずつで、合計12種類の職業がある。旅芸人は、シリーズではじめて登場した職業だ。

『DQⅨ』の職業の種類

基本職	上級職
戦士	バトルマスター
僧侶	パラディン
魔法使い	魔法戦士
武闘家	レンジャー
盗賊	賢者
旅芸人	スーパースター

←『DQⅢ』と同じように、新たな仲間を作るときには、その職業を6種類のなかから決められる。

➡主人公は、物語の序盤で旅芸人の職業に就くことになる。『DQⅢ』の主人公とちがい、転職も可能。

転職の条件

転職は、どの作品でもダーマ神殿という場所で行なえるが、最初から自由にできるわけではない。転職自体に条件があったり、特定の条件を満たさないと一部の職業になれなかったりするのだ。

Ⅲ 一定のレベルが必要

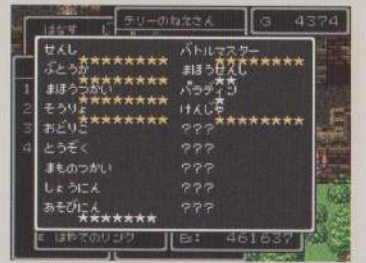
レベル20になれば、勇者と遊び人以外の好きな職業に転職することが可能(リメイク版は遊び人にも転職可能)。例外的に、賢者になるには、遊び人から転職するか、さとりのしょを持っている必要がある。

←勇者から転職することと、勇者に転職することは、どちらも不可能だ。

Ⅵ 上級職のみ条件がある

基本職への転職は自由だが、上級職へ転職するには、特定の組み合わせで職業を極める(熟練度を最大にする)ことが条件となる。ただし、ドラゴンとはぐれメタルは特別で、どの職業を極めても転職できず、転職にはそれぞれ専用のアイテムが必要。

上級職へ転職するための職業の組み合わせの例

- 戦士+武闘家→バトルマスター
- 僧侶+魔法使い→賢者
- 踊り子+遊び人→スーパースター

↑熟練度を上げるには、戦闘を重ねればOK。ある程度熟練度が上がるごとに「職業レベル」がアップしていき、職業レベルは最大で8まで上がる。

Ⅶ 「心」でモンスター職になれる

基本的なシステムは『DQⅥ』と同じ。さらに、「スライムの心」「キメラの心」といった"モンスターの心"を持っていると、心の名前と同じモンスター職に転職できる。中級と上級のモンスター職には、特定の組み合わせのモンスター職を極めることでも転職可能。

↑モンスターの心は、その名前のモンスターが落とすことがあるほか(絶対に落とさない種族もいる)、宝箱やカジノで手に入る。

Ⅸ クエストをクリアして上級職に

基本職には無条件で転職できるが、上級職になるには、職業に応じたクエストのクリアが必須。なお、転職とは別に、その職業をレベル1からやり直す「転生」(→P.350)があり、これはレベル99になれば行なえる。

←上級職になるためのクエストの多くは、特定の状況でモンスターにトドメを刺せばクリア可能。

転職による変化

転職すると、レベルやパラメータなどが変わり、それらがキャラクターの強さに影響する。覚えた呪文や特技は、そのまま引き継ぐ作品が多い。

Ⅲ レベルが1にもどる

レベルは1に、ほかのパラメータは転職前の半分になるが、覚えた呪文は引き継ぐ。装備できるアイテムや、今後のレベルアップで覚える呪文は、転職後の職業のものに変化。

←うまく転職すれば、呪文が使えて肉弾戦にも強いキャラクターにできる。

Ⅲ(SFC)

←リメイク版では、呪文と同じく覚えた特技も引き継げる。

Ⅵ パラメータが変わり特殊能力を得る

転職してもレベルは変わらず、レベル以外のパラメータは、無職の状態を基準として職業ごとに決まった割合で増減する。覚えた呪文や特技は引き継がれるが、装備可能なアイテムの種類は職業に影響されず、キャラクターごとに固定。そのほか、就いた職業によって、熟練度を上げたときに覚える特技や、職業ごとに得られる特殊な能力が変わる。

←職業ごとの特殊能力は、職業レベルが上がるほど強化される。

Ⅶ 職歴しだいで特技を覚えられる

基本的なシステムは『DQⅥ』と同じだが、本作だけの特徴として「職歴システム」がある(→P.263)。現在の職業と転職前の職業が特定の組み合わせで、さらに「職業レベルが5以上かつ30回以上戦っている」という条件を両方の職業で満たせば、組み合わせに応じた呪文や特技を覚えることができるのだ。

←モンスター職に転職した場合は、職業を極めると、外見がそのモンスターと同じになる。

Ⅸ レベルや呪文などが大きく変化

転職時には、スキルで修得した特技およびスキル効果と、振りわけていないスキルポイントのみを引き継ぐ。レベル、パラメータ、呪文は引き継がれず、はじめての職業に転職したときはレベル1になるものの、以前になったことがある職業にもどると、レベルなどが「最後にその職業だったときの状態」になり、つづきから育てていくことが可能。

←スキル効果で上げたパラメータは、転職しても上がったまま。

職業今昔物語 ～おなじみのあの職業にまつわる変化～

勇者

登場作品 III VI VII

『DQ』シリーズを代表する、万能タイプの職業。直接攻撃に長けるだけでなく、呪文もバランス良く覚え、デイン系の呪文を修得できる唯一の職業である場合が多い。これらの点は、職業のシステムがない『DQⅣ』や『DQⅤ』でも、「勇者」と呼ばれる人物に共通する特徴だ。『DQⅥ』『DQⅦ』では、勇者になるには上級職をいくつか極める必要があるが、毎ターンHPが回復する特殊能力を持つうえ、ギガスラッシュをはじめとした特技を覚えられ、苦労に見合った強さを発揮できる。

⬅最大MPやすばやさがやや低めだが、それ以外はスキのない強さを誇る。

戦士

登場作品 III VI VII IX

呪文をまったく覚えない肉弾戦専門の職業。いずれの作品でもちからや最大HPが高く、パーティの盾となりつつ敵に重い一撃を加えられる[illegible]方、すばやさがとても低く、行動する[illegible]なるため、数が多い敵との戦いはやや苦手。

各作品での戦士の特徴

作品	解説
III	強力な武器や防具が装備可能。ただし、[illegible]がかかる
VI VII	数々の剣技を覚える。とくに、会心の一撃を[illegible]じんぎりは、メタル系の魔物を倒す手段として[illegible]
IX	ゆうかんのスキルを持ち、ちからやみのまもり、[illegible]HPを大幅に上げられる

武闘家

登場作品 III VI VII IX

戦士と同じく、直接攻撃で戦う職業。どの作品でも、高いすばやさを誇る。「DQⅨ」以外の作品では、会心の一撃が出やすいのも特徴。

各作品での武闘家の特徴

作品	解説
III	レベルが上がるほど会心の一撃が出やすくなる[illegible]ツメ以外の武器を装備するとかえって攻撃力が[illegible]るという特徴を持つ。防具をほとんど装備でき[illegible]が、すばやさが高いおかげで守備力も高くなる[illegible]最終的な守備力はそれほど低くならない
VI VII	レベルではなく、職業レベルが会心の一撃の出やす[illegible]に影響する。また、まわしげりやせいけんづきとい[illegible]た便利な特技を修得可能
IX	会心の一撃が出やすくなる特殊能力は持たない。[illegible]と大きくちがうのは、「伸びやすいパラメータの[illegible]」と「装備できるアイテムの系統」の2点

⬅[illegible]えば、戦闘中に頻繁にくり出す会心の一撃だ。

[illegible]

登場作品 III VI VII IX

パーティの回復役となる職業。どの作品でも、ホイミやザオラルといった回復呪文を覚えている。それ以外にも、バギ系、ザキ系の攻撃呪文や、スカラ、ニフラム、マホトーンなどの補助呪文を覚えるのが定番だが、例外的にそれらの呪文の一部を覚えない作品もある(下の表を参照)。

[illegible]が覚える定番の呪文の例外

作品	解説
[illegible]	スカラ系は覚えない
[illegible]	ザキ系、キアリー、キアリクは覚えない
[illegible]	バギ系、マホトーンは覚えない

魔法使い

登場作品 III VI VII IX

おもに攻撃呪文をあやつる職業。覚える呪文は非常に強力だが、直接攻撃の威力は微々たるもの。最大HPや守備力も低く打たれ弱いため、魔物から狙われにくいよう、隊列の最後尾(『DQⅨ』では後列)に立たせるのが定石だ。

各作品での魔法使いの特徴

作品	解説
III	序盤ではヒャドやギラ、中盤では攻撃呪文に加えてスクルトやバイキルトといった補助呪文がとても役に立つ。一撃必殺を狙える武器のどくばりが装備できる唯一の職業でもある(リメイク版では盗賊も装備可能)
VI	1回戦うだけで覚えられるメラミが極めて強力。ただし、最大HP、ちから、みのまもりが非常に低いので、必要な呪文を覚えたらほかの職業に転職したほうがラクに戦える
VII	『DQⅥ』とくらべると、転職時のパラメータの変わりかたは同程度で、メラミの修得は遅め
IX	攻撃魔力が高いため、賢者などほかの職業よりも攻撃呪文の威力が大きくなる

遊び人

登場作品 III VI

戦力にならないお遊び的職業。下の表のような[illegible]はあるものの、戦闘中に指示を聞かず、勝手に遊ぶ場合がある。『DQⅥ』では、特技のあそぶを覚えれば、わざと遊ばせることも可能。

各作品での遊び人の特徴

作品	解説
III	パラメータのうんのよさは非常に高い。また、さとりのしょなしで賢者に転職することができる
VI	遊びの種類は職業レベルが上がるほど増え、なかには戦闘で役立つものもある

⬅遊びの種類は非常に多彩で、ユーモラスな内容のものが多い(右の写真も参照)。

III
たろうは いきなり
りたの おしりを さわった！
りた「きゃーっ なにすんのよ！

III
たろうは たんかをきった！
たろう「やいやい てめいら この
さくらふぶきが めにはいらねいか！
しかし なにも おこらなかった！

VI
ハッサンは ひとり さみしく あやとりを はじめた！
ハッサンは ひとり さみしく あやとりを している！
ハッサンは ひとり さみしく あやとりを やめた！

VI
バーバラは こっそりと いけないあそびを はじめた！
こ これは いけない……！
だれも みな みて みないふりを している！

VI
テリーは とおくを みつめながら
フッ……と キザな わらいを うかべた……。
しかし そのしぐさとは うらはらに
どうしようもない やるせなさが テリーを おそう！

VI
ロッキーは ばくはつする ふりをした！
てきの うごきが いっしゅん とまる……。
しかし なにも おこらなかった！
ロッキーは ニヤニヤ わらっている。

賢者

登場作品 III VI VII IX

呪文のエキスパート。多数の呪文を覚えるのはどの作品でも共通だが、覚える呪文の傾向など、いくつかの点が作品ごとにちがう。

各作品での賢者の特徴

作品	解説
III	全職業のなかで唯一、特別な条件を満たさなければ就くことができない(→P.302)。僧侶と魔法使いの呪文をすべて覚えられる
VI VII	賢者に転職する条件を満たす過程で僧侶と魔法使いの呪文をすべて覚え、賢者になったあとは独自の呪文を修得可能
IX	さまざまな呪文を覚えるが、僧侶や魔法使いとは覚えられる呪文が一部異なる。また、呪文に関わるパラメータのうち、回復魔力は僧侶に、攻撃魔力は魔法使いに一歩ゆずるものの、最大MPは全職業中ナンバーワン

パラディン

登場作品 VI VII IX

身体を張って味方を守る聖騎士。におうだち、メガザルといった自己犠牲の呪文・特技や、グランドクロスなど聖なる力をあやつる特技を覚えていく。『DQVI』『DQVII』では、すべてのパラメータが水準以上なうえ、直接攻撃によってたまに相手を一撃で倒す特殊能力を持つ。『DQIX』では、その能力はないが、必殺技のパラディンガードで一時的に無敵になれるなど、守備面が非常に優秀な職業となった。

←パラディンガードとにおうだちを組み合わせれば、ほぼすべての攻撃を完全に防げる。

スーパースター

登場作品 VI VII IX

歌って踊れる人気者。『DQVI』『DQVII』では魔物を見とれさせるという特殊能力を持つ。『DQIX』では職業に関係なく魔物を見とれさせ[illegible]が可能だが、みりょくが全職業のなかで[illegible]ーパースターは、魔物を見とれさせやすい。[illegible]る特技としては、MPを消費せずに味方全員のHPを回復するハッスルダンスと、敵全体を攻撃できるムーンサルトが代表的。なお、『DQIX』でスーパースターになれるのは、エンディング後のみ。

←『DQIX』[illegible]る特技には、[illegible]パースター[illegible]って、[illegible]デなものが[illegible]

メタル系のモンスターの職業

登場作品 VI VII

メタル系のモンスターの力を得ることができる職業。『DQVI』にははぐれメタル、『DQVII』にはプラチナキングという職業がある。どちらも最大HPがかなり低くなるかわりに、守備力や呪文などへの耐性が飛躍的にアップし、職業レベルを上げればそれらはさらに高くなる。ただし、このふたつの職業に就くための条件は非常に厳しい。

←ちいさなメダルを110枚集めれば、プラチナキングの心をひとつだけ入手できる。

職業のない作品のキャラクターに職業を当てはめると

職業のシステムがない作品でも、仲間たちのパーティ内での役割は、いずれかの職業に当てはまることがほとんど。また、パーティメンバーひとりひとりが、何らかの"肩書き"を持つ作品もあり、その場合は、肩書きから連想される職業と同じような能力を持っているケースが多いのだ。

◆『DQIV』の場合、肩書きが表示される位置は『DQIII』で職業が表示される位置とまったく同じ。

『DQI』の場合

すべてをひとりでこなす主人公の能力は、万能タイプである『DQIII』以降の勇者に近い。

←↑『DQI』の主人公が覚えられる呪文のうち、レミーラ以外はすべて『DQIII』の勇者と共通している。

『DQII』の場合

ローレシアの王子は戦士に、ムーンブルクの王女は魔法使いに能力が似ている。サマルトリアの王子は両者の中間に位置し、職業的には僧侶にやや近い。

←リメイク版のサマルトリアの王子は魔法戦士という肩書きだが、『DQVI』以降の同名の職業とは役割が異なる。

『DQIV』の場合

導かれし者たちは、下の表のように各職業に対応した明確な役割を持つ。肩書きは、役割と似た名前のものもあるが、自分の立場や、仕事としての職業を表しているものも多い。

導かれし者たちの役割と肩書き

名前	役割	肩書き
勇者	勇者	ゆうしゃ
ライアン	戦士	せんし
アリーナ	武闘家	ひめ
ブライ	魔法使い	まほうつかい
クリフト	僧侶	しんかん
トルネコ	商人	ぶきや
マーニャ	魔法使い	おどりこ
ミネア	僧侶	うらないし

『DQV』の場合

ビアンカ、フローラ、女の子は魔法使い、ピピンは戦士に近いが、男の子を筆頭に、勇者のような万能タイプの仲間も多数いる。なお、主人公は、冒険の進みぐあいに応じて肩書きが7段階に変化。

主人公の肩書きの例

- パパスのむすこ
- モンスターつかい
- さすらいのたびびと

←仲間モンスターは敵だったときと同様の能力を持ち、どの職業に近いとも言いがたいものが多め。

『DQVIII』の場合

主人公が勇者、ヤンガスが戦士、ククールが僧侶、ゼシカが魔法使いに相当。「勇者＋戦士＋僧侶＋魔法使い」という基本的なパーティ構成になっている。

←探索に役立つ特技や敵からアイテムを奪う特技を覚えるヤンガスは、盗賊の役割も兼ねる。

ドラゴンクエストVIII
空と海と大地と呪われし姫君

機種●プレイステーション2　価格●9,240円(税込)　発売日●2004年11月27日
※アルティメットヒッツ版が2006年7月20日に2,940円(税込)で発売

PS2の性能を活かして、登場人物や冒険の舞台を3Dで描写。アニメタッチのキャラクターが、見渡すかぎりに広がる世界を冒険するビジュアルは、見る者に強烈なインパクトを与えた。スキル、テンション、錬金といった新機軸も、ゲームの絶妙なスパイスとなっている。

忌まわしき呪いを解くべく、広大な世界を一行は進む

かつて暗黒神がこの世を恐怖で包まんとしたとき、7人の賢者が神鳥の力を借りて、ひと振りの杖に暗黒神の魂を封じた。
それから長い年月を経たある日、災いはふたたび起こる。
杖を守ってきた由緒正しき国トロデーンに、悪しき道化師ドルマゲスが呪いをかけ、王と姫君を人ならざる姿へ変えてしまったのだ。
ただひとり呪いをまぬがれた兵士の青年は、王や仲間とともに、ドルマゲスを追って旅をはじめる。
それが暗黒神と七賢者をめぐる冒険の幕開けになるとは知らずに……。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストVIII』の思い出

『ドラゴンクエストVIII』ではじめて、フルポリゴンで表現された3Dの世界で冒険できるようになりました。『I』のころから、こんな感じで世界を冒険できると楽しいだろうな、とは思っていたので、最初にこのゲームのプロトタイプを見たときから、「VIII」はこれでイケる」と確信しましたね。とにかく広い世界を冒険するので、ストーリー自体は複雑にせず、戦闘も、あまり頻繁にバトルしないかわりに、ひとつひとつの戦闘をじっくり楽しめるものにしました。

ドラゴンクエストVIII ゲームシステムTOPICS

変化 フル3Dグラフィック

360度見渡すかぎりの世界が広がる

『DQⅦ』で初登場した立体表現が、さらに進化。フィールドや町、さらには人物に至るまで、同じスケール感の3Dグラフィックで描かれ、実際にその世界のなかにいる気分が味わえる。戦闘シーンも3Dグラフィックになっており、シリーズではじめて味方が戦う様子も映し出された。

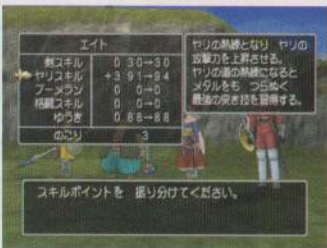
←「DQ」らしい雰囲気を3Dで再現。木々や建物も実物サイズで、臨場感にあふれる。

➡装備中の武器が外見に反映されており、戦闘ではそれを持って戦う姿が見られる。

初登場 スキル

上げたスキルに応じて得意分野が変わる

各キャラクターは、それぞれ内容の異なる5種類のスキルを持ち、スキルポイントをスキルに振りわけると、そのスキルならではの特技や呪文などを修得できる。ポイントの振りわけかたによって、どの分野を得意とするかが変わってくるのだ。

←スキルポイントはレベルアップなどで獲得可能。得たポイントは、その場で自由に振りわけられる。

初登場 テンション

テンションを上げてつぎの攻撃を強化

「ためる」コマンドを使ったときは、身体に力をこめてテンションが上がる。その状態でつぎのターンに行動すると、テンションはもとにもどるものの、ダメージや回復量が増えるのだ。「ためる」を連続で行なえばテンションは4段階目まで上がり、ダメージなども飛躍的に増していく。

[illegible]身が光り輝いて驚異的なパワーを発揮する。

初登場 錬金

手持ちのアイテムから別のアイテムを作り出す

錬金釜を使うと、素材となる2〜3個のアイテムから別のアイテムを作り出せる。素材を錬金釜に入れてしばらく冒険すれば、新しいアイテムが完成するのだ。錬金可能な素材の組み合わせ(レシピ)は、各地に残された書物などでも確認できる。

←素材によっては強力な装備品の作成が可能。錬金でのみ手に入るアイテムも多い。

錬金の一例

鉄のクギ ＋ ブロンズナイフ ➡ とうぞくのカギ

変化 戦いのきろく

さまざまな記録を見ることができる

『DQⅦ』の「モンスター図鑑」のような冒険の成果を集めたデータは、本作では「戦いのきろく」としてまとまっている。その内容は、これまでの戦歴のほか、倒したモンスターや入手したアイテムの情報、判明している錬金レシピなど、ボリューム満点。また、すでに記載されているデータでも、追加の情報があれば、そのたびに更新されていく。

←戦歴画面の下にはトロデが登場し、戦歴を見ての感想やその時点での冒険のアドバイスを話す。

➡各モンスターのデータには豆知識まで記載されており、読み物としても楽しめる。

変化 「なかま」コマンド

相手を選んで話を聞くことが可能

「なかま」コマンドを選ぶと、『DQⅦ』の「はなす」コマンドのように仲間から話を聞ける。『DQⅦ』との大きなちがいは、話を聞く相手を選べるほか、全員の会話を一度に聞くこともできる点。

←冒険を再開したときに話を聞くと、これまでの旅路や現在の状況を語る。何をすべきか思い出すのに便利。

変化 モンスターのスカウト

モンスターをスカウトして自分のチームを編成

本作では、ふつうのモンスターは仲間にできないが、フィールド上で姿が見えているモンスターは倒すとスカウトが可能。スカウトしたモンスターでチームを作れば、ほかのチームと戦う「モンスター・バトルロード」(→P.345)に挑める。

←戦闘中に「チーム呼び」を使うと、モンスターのチームが主人公たちのかわりに戦う。

そのほかのおもな初登場要素

●「おどかす」コマンド

戦闘中に「おどかす」コマンドを使うと、弱いモンスターがその場から逃げ出す。ただし、おどかすと襲ってくるモンスターもいる。

←仲間のひとりが相手をおどかす。逃げたモンスターは宝箱を落とすことも。

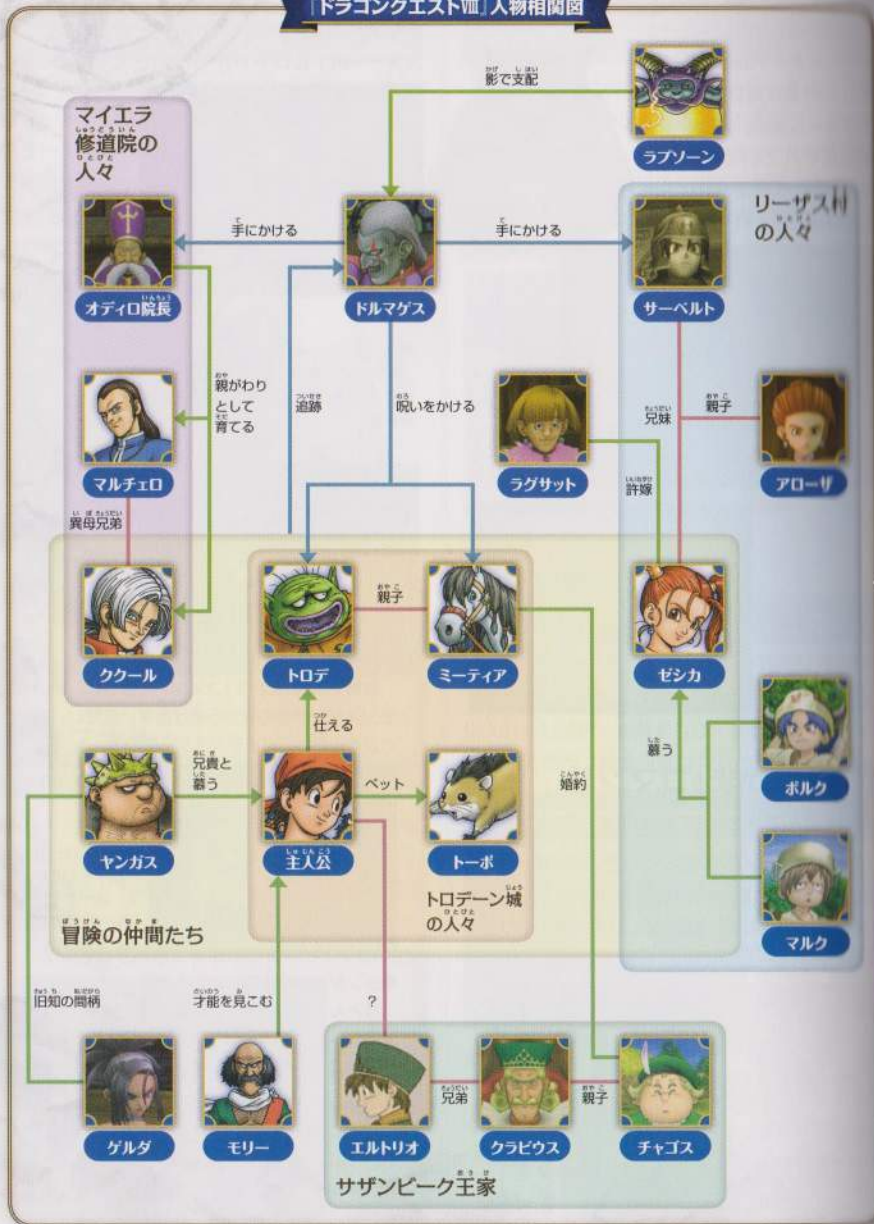
●ダンジョンの地図

ほとんどのダンジョンでは、探索していると地図が手に入る。地図があれば、いまいるフロアの構造や現在地を確認することが可能だ。

●ダメージなどがフキダシに出る

ダメージや回復量が、行動を受けた本人の近くにフキダシで表示される(→P.81)。そのかわり、メッセージでの表記はやや簡略化された。

キャラクター図鑑

「ドラゴンクエストVIII」人物相関図

数奇な運命を背負った若者
主人公

トロデーン王国の近衛兵。両親や生まれ故郷の記憶もないまま幼少時にトロデーン城に流れ着き、城の人々に囲まれて温厚でたくましい若者に成長した。城を襲った恐ろしい呪いをただひとりまぬがれたり、魔物が使う呪いの攻撃をいっさい受けつけなかったりなど、不思議な力の影響を受けているふしがある。主君のトロデとその娘ミーティアに呪いをかけたドルマゲスを追い、困難な旅におもむく。

義理堅い怪力無双の元山賊
ヤンガス

年下の主人公を兄貴分と慕う、いかつい風体の男。故郷のパルミドで長く山賊稼業を営んでいたが、いまはきっぱりと足を洗って主人公と行動をともにしている。涙もろくて人情に厚く、女性のあつかいが苦手。

「おっさん、いつの間に!」
——突然現れたトロデに驚き

「……兄貴、じつはね。
アッシが昔この洞くつに
挑んだのは、あのゲルダのため
だったんでがすよ」
——剣士像の洞くつで
ビーナスの涙を入手して

魔法の才を秘めた名家の[illegible]

ゼシカ

リーザス村の旧家・アルバート家の[illegible]七賢者のひとりを祖とする一族で[illegible]か、高い魔法の素質を持[illegible]ち気で思いこみが激しく、[illegible]決めたら引かない性格。[illegible]タキを討つべく、ドルマゲスを追う旅の仲間に加わる。

思い出のセリフ

「と……止めろったって[illegible]もう止まんないわよっ!!」
──リーザス像の塔で主人公[illegible]魔法を[illegible]

「家訓家訓って言ってるお母さんとは気持ちの[illegible]つけかたがちがうだけ。私は兄さんのカタキを討[illegible]」
──家を出るなと言うアロー[illegible]

プレイボーイの聖堂騎士

ククール

マイエラ修道院の聖堂騎士でありながら、酒にもギャンブルにも手を出す色男。ほかの騎士団員たちからは修道院の面汚しとうとまれている。騎士団長である兄マルチェロの命令で、主人公と旅をすることに。

思い出のセリフ

「それに、そちらのレディをひどい目にあわせられない。……奴の拷問はきついぜ?」
──捕らわれた主人公たちをマルチェロから逃がそうとして

「また何かしでかす気なら、何度だって止めてやる」
──聖地ゴルドでマルチェロとの別れぎわに

魔物の姿に変えられた貴人

トロデ

見た目は緑色の小柄な魔物だが、じつはトロデーン国の王様。ドルマゲスの呪いでいまの姿に変えられ、もとにもどる方法を求めて旅をつづけている。わがままな言動をしても、根が善人なのでどこか憎めない。

思い出のセリフ

「お嬢さん、あんた、このわしを見てもこわくないのかね?」
──話しかけてきたユリマに向かって

「その優しいメイドさんのためにひと肌脱ぐのじゃ!」
──キラの願いを聞かされて

呪われし純真無垢な美姫

ミーティア

強力な呪いで白馬の姿になってしまった姫君。父のトロデが乗る馬車を引き、呪いをかけたドルマゲスの行方を追っている。トロデーン城で幼いころから一緒に育った主人公を、兄のように信頼して慕う。

思い出のセリフ

「お父様っ、あぶないっ!」
──呪いからトロデをかばって

「ま、まさかミーティアは、人間の姿にもどった夢でも見てるというの!? これは、まぼろしなの……?」
──ふしぎな泉の水を飲んで

主人公のポケットに住む旧友

トーポ

主人公と一緒にいる、たてがみを持つ長生きのネズミ。せまい場所にもぐりこんで冒険の手助けをしたり、チーズを食べて竜のような息を吐いたりと、ただのネズミとは思えない活躍を見せる。

トラペッタの町のキャラクター

かつて高名だった占い師
ルイネロ

以前はどんな占いも的中させた天才占い師。ある過ちから、力を捨てて酒におぼれる日々を送っていた。

酒びたりの父を心配する娘
ユリマ

父に立ち直ってほしいと願う、ルイネロの血のつながらない娘。父の水晶玉のありかを示す夢を見る。

賢者の血を引く魔法使い
マスター・ライラス

道化師ドルマゲスの魔法の師匠だった人物。家が火災に見舞われ、焼け跡から遺体で発見された。

滝の上の一軒家のキャラクター

チーズにくわしい
一軒家の男

滝の洞くつの上に建つ小屋に住む男。はるか遠くにある……チーズ料理が好まれている……

ポルトリンクの町のキャラクター

スキルの知識に通じた女性
スキルおねえさん

主人公たちが修得するスキルについて教えてくれる女性。話を途中でやめると「ひどスキル～」となげく。

野草を採ってきて売る娘
野草売りの少女

さまざまな薬効のある草を一律100で売っている娘。野草は上やくそうや上どくけし草であることも。

マイエラ修道院のキャラクター

慈愛に満ちた聖職者の鑑
オディロ院長

かつて法皇候補にあげられながら、その座を友にまかせて身を引いた清廉の士。マルチェロやククールをはじめ、身寄りのない子どもを修道院に引き取って育ててきた。ダジャレを愛好するお茶目な人物でもある。

思い出のセリフ

「さあおいで、ククールよ。ここが今日からはお前の家になるのだよ」
——幼き日のククールとはじめて会って

リーザス村のキャラクター

アルバート家を守る未亡人
アローザ

ゼシカとサーベルトの母。アルバート家の家訓に従って、屋敷に閉じこもったまま息子の喪に服している。

剣と魔法に長けた名家の長男
サーベルト

ゼシカの兄で、アルバート家の跡取り息子。剣技と魔法に抜きん出た才能を持ち、村の誰からも好かれる青年だったが、リーザス像の塔の見まわりに出かけたときに何者かに襲われ、命を落とす。

思い出のセリフ

「お前は自分の信じた道を進め……さよならだ……ゼシカ……」
——ゼシカに最後の別れを告げて

マイエラ修道院のキャラクター

野心を隠した聖堂の守護者
マルチェロ

オディロの警護責任者を務める聖堂騎士団団長。腹ちがいの弟のククールとは、幼いころに家を追われた経緯から深い確執がある。有能と評される一方、地位を利用して多額の寄付金を集めているとのウワサも。

思い出のセリフ

「まったく、お前は疫病神だ」
——尋問室でククールをとがめながら

「尊き血など私にはひとしずくたりとも流れてはいない。そんなものに意味などない。だが私はここにいる」
——聖地ゴルドでの法皇即位式で演説して

リーザス村のキャラクター

村を守る小さな用心棒
ポルク

アルバート家の兄妹を慕う少年。サーベルトにかわって村を守るべく、よそ者を追い払おうとする。

ポルクの息の合った相棒
マルク

ポルクと一緒に、村の用心棒の役目を買って出た少年。大好きなゼシカの言いつけは絶対に守る。

サザンビーク大臣の放蕩息子
ラグサット

家同士が決めたゼシカの婚約者。諸国漫遊を気取るが、じつは父のサザンビーク大臣に勘当された身。

アスカンタ城のキャラクター

深い悲しみに沈む若き王
パヴァン

アスカンタ地方を治める王。王妃を亡くした悲しみから立ち直れず、毎夜なげきながら過ごしている。

献身的に尽くす小間使い
キラ

城に奉公している娘。パヴァンを心から気づかい、2年ものあいだ休みなく王の世話をしつづけている。

早くして死を迎えた王妃
シセル

優しすぎて気弱なパヴァンを支えてきた凛々しい妃。みなに敬愛されていたが、2年前に逝去してしまう。

国王夫妻に名を授かったイヌ
パスカル

パヴァンが名づけ親となった、宿屋の飼いイヌ。シセルがまだ存命だった、おととしの春に生まれた。

月の世界のキャラクター

幻想的な異世界に住む奏者

イシュマウリ

月影の窓の向こうの世界で暮らしている、謎めいた人物。たて琴を奏で、物質や空間がとどめている記憶を幻として呼び覚ます力を持つ。奇跡を求めて彼の世界にやってきた者には、こころよく助力をしてくれる。

思い出のセリフ

「さあ、別れのときだ。
旧き海より旅立つ子らに
船出を祝う歌を歌おう……」
——よみがえった古代の魔法船を見送りながら

パルミドの町のキャラクター

酒に目がないケチな…

キント

"酔いどれキント"と呼ばれる…な男。酒代のために、トロデ…と馬車を盗んで売り払ってしま…

情報収集のエキスパート

情報屋

スゴ腕の情報屋として知られる…年男。ときどきパルミドを離れ、あちこち旅してウワサを仕入れてく…

パルミドの町のキャラクター

盗品売買マーケットの主

闇商人

物乞い通りにある秘密の店で、盗品でもかまわず売買する店主。のちに錬金の依頼をしてくるようになる。

女盗賊のアジトのキャラクター

誰もが一目置く美しき盗賊

ゲルダ

パルミドの近くに一軒家のアジトをかまえる女盗賊。山賊時代のヤンガスを知る昔なじみで、超一流の忍び足の技術を備えている。小型帆船「うるわしの貴婦人号」を所有。

思い出のセリフ

「大の男が簡単にアタマなんか
下げるもんじゃないよ!」
——ウマを返してくれと頼むヤンガスに

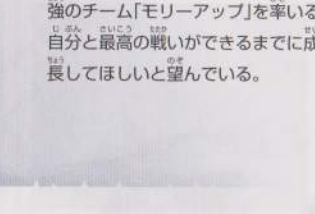
バトルロード格闘場のキャラクター

情熱的なバトルロード主催者

モリー

世界中の金持ちを夢中にさせるモンスター格闘場を主催する人物。特別に大会に参加させた主人公に、最強のチーム「モリーアップ」を率いる自分と最高の戦いができるまでに成長してほしいと望んでいる。

思い出のセリフ

「そしてかけ上がれぃっ!!
最強のチームでこのバトルロードを
一気にかけ上がるのだぁっ!!!
…………………。かけ上がれ……」
——格闘場のカギを主人公に渡して

バトルロード格闘場のキャラクター

モリーのかたわらに立つ美女

マリー

モリーを若いころから知っている女性。誰よりもモリーの気持ちを理解し、彼の心の支えになっている。

「ムリ」がログセの解説嬢

ムリー

「ムリーッ！」と連呼する、テンションの高い説明係。バトルロードのルールを簡単に解説してくれる。

別の世界からきた戦う商人

トルネコ

ランクS出場チーム「アイラブネネさんズ」を率いるオーナー。モリーに呼ばれてレイクナバから参戦した。

モリーに首ったけの案内嬢

ミリー

モリーが好きでたまらない美女。格闘場の1階で、めったになかに入ってこないモリーを待っている。

格闘場のバーカウンターの華

メリー

いつも1階のバーにいるバニーガールのひとり。モリーに認められるための心がまえを語る。

バトルロード格闘場のキャラクター

別の世界からきた伝説の戦士

ライアン

ランクS出場チーム「ホイミングレイス」を率いるオーナー。バトランドの王宮に戦士として仕えている。

メダル王女の城のキャラクター

代々の務めを受け継ぐ姫君

メダル王女

ちいさなメダルの収集を使命とする王家の姫。世界中に散らばるメダルと引きかえに貴重な品々をくれる。

思い出のセリフ

「お父様、
それは言わない約束ですわ。
それにわたくし、これでも
由緒正しき我が王家の務めに
誇りを感じていますのよ」
——苦労をかけてすまないと謝るメダル王に

メダル王女の城のキャラクター

病床の苦労を案じる病床の王

メダル王

病に冒された王。まだ年若きメダル王女に一族の仕事を背負わせてしまったことをすまなく思っている。

ベルガラックの町のキャラクター

ギャリングに育てられた青年

フォーグ

ギャリング家の養子。教会の前に双子の妹と一緒に捨てられていたところをギャリングに引き取られた。

フォーグとともに拾われた妹

ユッケ

フォーグの妹。双子の兄とはいつもいがみ合っており、どちらがギャリング家を相続するかで争う。

クマをも倒すカジノオーナー
ギャリング

ベルガラックの町を取り仕切る、カジノの経営者。腕っぷしが強いことで知られるが、人情にも厚い。

夜の舞台を盛り上げる踊り子
ビビアン

カジノ地下の酒場でバニーショーを披露する、踊り子トリオのひとり。水色のコスチュームが目印。

観客を楽しませる……
エイミ

黄色の衣装を身につけた、バ……ガールのダンサー。ステー……しかけても気さくに応えてくれ……

おさわり禁止の美人……
アスナ

ショーの舞台でセンター……ピンクの衣装のバニーガール。……子に触れてはダメとたしなめて……

ギャリング一家の隊長格
騎士風の部下

ギャリング襲撃犯の討伐に派遣された部下のひとりで、礼儀正しく冷静な男。闇の結界の知識を持つ。

ギャリングの部下の紅一点
占い師風の部下

ボディガードの女性。竜骨の迷宮の試練に同行したさい、主人公たちを挑発するなどお調子者の一面も。

少し気弱なギャリングの……
僧侶風の部下

北西の孤島に派遣された、ギャリングの部下のひとり。腕には……自信がない様子だが、忠誠心は……

カジノの町一番の事情通
マスター

カジノ地下の酒場の主人。町の……ワサ話にくわしく、たくさんの人……が彼のところに情報を聞きに訪れ……

ラパンハウスのキャラクター

人呼んでキラーパンサーの父
ラパン

思い出のセリフ
「いつの日も心にパンサーじゃ。この言葉、決して忘れるでないぞ！」
——主人公にバウムレンのすずを渡して

キラーパンサーをかたどった、一風変わった屋敷に住む人物。世界中のキラーパンサーたちと心を通じ合わせており、みずから運営する「キラーパンサー友の会」の会長を務めている。

純粋な心を持つラパンの……
カラッチ

ラパンに仕える純朴な男。バトルロードでは、ランクA出場チーム「……にパンサーズ」を率いている。

ラパンハウスのキャラクター

さまようキラーパンサーの魂
バウムレン

ラパンが最初に心を通わせたキラーパンサー。自分が死んだことに気付かずに現世にとどまっている。

サザンビーク城のキャラクター

西の大国を治める王
クラビウス

思い出のセリフ
「他人の空似だ。よく見れば全然似ていないではないか」
——主人公に兄の面影を見て

広大なサザンビーク国領の優秀な統治者。善政を敷いているため、国民たちの尊敬を集める。王妃を亡くしてから、少々甘やかして育ててしまったひとり息子のチャゴスが、目下の悩みのタネ。

トカゲ嫌いの臆病な王子
チャゴス

思い出のセリフ
「人を乗せる作法ってものを、このぼくがビシバシ仕込んでやる。ありがたく思えよ、あばれ馬め！」
——ミーティアに無理やり乗って

サザンビークの王位継承者で、ミーティアの許嫁。ハンサムな父親とは似ても似つかぬ容姿であるばかりか、性格は尊大で平民には傍若無人に振る舞う。アルゴリザードを倒すという試練からなりふりかまわず逃げつづけ、国中からあきれた腰抜けだと評されている。

地位を捨てた王位継承者
エルトリオ

本来ならサザンビーク王位を継ぐ立場にあった、クラビウスの兄。その昔、王子の身分を捨てて出奔した。

不肖の息子に頭を痛める重臣
大臣

サザンビーク王家に仕え、大臣にまでのぼりつめた人物。働くのを嫌がる息子のラグサットを勘当した。

やくそうさえも値切るケチ夫人
大臣の妻

重臣の奥方でありながら非常識なほどにケチな女性。夫にラグサットのことを許してほしいと願っている。

大臣の家に勤めるお手伝い
メイド

大臣家に住みこみで働いている娘。奥方の、いささか度を超したセコさをとても恥ずかしく思っている。

貴重な品を売ってくれる娘
店番の少女

バザーの出店でせかいじゅのはを売っている幼い少女。買ってもらえないとがっかりした様子を見せる。

隠者の家のキャラクター

魂の形を見る盲目の魔術師

隠者

ふしぎな泉にほど近い小屋に住む元サザンビーク宮廷魔術師。視力を失っているが、心眼でものを見る。

リブルアーチの町のキャラクター

大呪術師の力を受け継ぐ富豪

ハワード

賢者クーパスの力を授かった一族の末裔。底意地の悪い性格のため、住民たちに陰で毛嫌いされている。

意地悪な主人に[illegible]

チェルス

行き倒れていたところをハワ[illegible]に拾われた青年。その[illegible]ツラく当たられても[illegible]

リブルアーチの町のキャラクター

飼い主以外になつかないイヌ

レオパルド

ハワードが飼っている真っ黒な大型犬。世話をまかされているチェルスにさえ牙をむくほど気性が荒い。

ライドンの塔のキャラクター

名工の家系が生んだ天才

ライドン

優秀な彫刻家を輩出するクランバートル家の男。リブルアーチの町の東に、仕掛け満載の塔を造っている。

リーザス像の塔のキャラクター

大海を越えて嫁いだ[illegible]

リーザス

クランバートル家からアルバ[illegible]家に嫁入りした女性。その[illegible]まもリーザス像に宿っている。

メディばあさんの家のキャラクター

薬草にくわしい遺跡の守り人

メディ

雪山の一軒家に住んでいる薬師の老婦人。彼女の一族は、家の裏手にある古い遺跡を代々守ってきた。

雪山救助もこなす名犬

バフ

メディと暮らす、おだやかなイヌ。雪に埋もれた人間を見つけて掘り出す、救助犬の技能を備える。

オークニスの町のキャラクター

寒冷地の医療に尽くす[illegible]

グラッド

メディの息子。薬草の知識を[illegible]の役に立てたくて山を下りた。[illegible]の地での薬草栽培に奮闘している。

[illegible]の洞くつのキャラクター

世界をまたにかけた大海賊

キャプテン・クロウ

世界中から莫大な財宝を集めたという伝説の海賊。魂となったいまも、貴重な宝を守りつづけている。

思い出のセリフ

「我が財宝を狙う者よ。なんじはそれを手にする資格のある者か?」
――宝に手を出したゲルダに

「勇者たちよ。我が財宝を引き継ぎ、我の果たせなかった夢をかなえてくれ……」
――自分に勝利した主人公たちに宝を託して

レティシアの村のキャラクター

神鳥をあがめる村人たちの長

長老

外の世界から隔離された台地に住む人々の指導者。神鳥レティスにまつわる伝説にくわしい。

闇のレティシアの村のキャラクター

光と闇の伝承を知る生き字引

長老

[illegible]の世界で暮らす老人。光の世界の住人である主人公たちに、神鳥の[illegible]を確かめてほしいと依頼する。

三角谷のキャラクター

伝説の賢者と旅したエルフ

ラジュ

かつて賢者クーパスに命を救われたエルフ。数百年を生き、暗黒神の復活を阻止しようと尽力する。

集落を作ったひとつ目の巨人

ギガンテス

クーパスと旅した長命な魔物。ラジュとともに、人間とエルフと魔物が共存できる三角谷の集落を作った。

彫刻を得意とするドラキー

ドラング

いつもラジュのそばにいる陽気な魔物。彫刻の才能があり、三角谷の入口にドラキーの壁像を彫り上げた。

法皇の館のキャラクター

教会の聖職者たちの最高位

法皇

聖職者の頂点に立つ聖人。親友のオディロが育てたマルチェロを気にかけており、警護役に抜擢する。

次期法皇の座を狙う俗な人物

ニノ大司教

つぎの法皇になる野望を抱いた、教会組織の重鎮。神への信仰心は薄く、真剣に祈りを捧げたことがない。

聖地ゴルドのキャラクター

ハトのように鳴く飼いイヌ

マメ

飼い主の少女にハトの鳴きマネを仕込まれていたイヌ。のちに本当に「ぽろぶー」と鳴くようになる。

竜神族の里のキャラクター

主人公を見守ってきた老人

グルーノ

モヒカン風の髪型が印象的な老齢の竜神族。里を訪れた主人公たちの前に現れ、案内役を買って出る。

竜の一族をたばねる指導者

竜神王

竜神族の指導者。……をきっかけに人の姿を捨てる……ことを決意したが、それが……に災厄を引き起こす。

思い出のセリフ

「人間の姿を捨てようとした
人間に助けられるとは
私の行ないは
誤りであったという……
——天の祭壇で正気を取り戻して

竜神族の里のキャラクター

人間と恋に落ちた竜神族の娘

ウィニア

グルーノの娘。人間と恋に落ちたが里に連れもどされ、身ごもっていた子どもを残してこの世を去った。

物語上の重要キャラクター

闇の力に取りつかれた道化師

ドルマゲス

トロデーン城にイバラの呪いをかけ、王家に代々伝わる魔法の杖を奪い去った、悪逆無道の魔法使い。閉ざされた関所を破壊し、海の上を自在に歩きまわるなど、人間離れした強大な魔力をあやつり、世界各地でつぎつぎと凶悪事件を引き起こす。

思い出のセリフ

「悲しい……悲しいなぁ……。
あなたたちともこれでお別れかと
思うと悲しくって仕方がありません！
——闇の遺跡で……

物語上の重要キャラクター

異世界を渡り歩く伝説の神鳥

レティス

無数の世界を旅して邪悪と戦う、神ともあがめられる巨鳥。かつて七賢者と協力し、暗黒神ラプソーンを封印した。そのさいに、影だけを残して闇の世界に閉じこめられたという。レティスの名は主人公たちの世界でつけられたもので、ある異世界ではラーミアと呼ばれている。

思い出のセリフ

「この杖は、かつて私が
この世界の人間に作りかたを授け、
七賢者が作り上げたものです。
彼らはこの杖のことをこう呼んでいました。神鳥の杖……と」
——神鳥の杖を主人公たちに授けて

伝説の七賢者

エジェウス
"神の子"と呼ばれた年若き予言者。最初に暗黒神の存在を察知し、その危険を伝えたとされる。

レグニスト
"天界を見てきた男"と呼ばれた聖人。神について多くを知り、神鳥にレティスと名づけた。

カッティード
世界のすべてを知り尽くす"大学者"。暗黒神との戦いの記録を石碑に刻み、後世に残した。

ギャリング
超人的な技と強運を備えた"無敵の男"。たったひとりで騎馬隊50人を打ち負かしたという。

シャマル
剣と魔法を極めた"魔法剣士"。芸術の才にも恵まれ、聖地ゴルドの女神像を彫り上げた。

マスター・コゾ
至高の"魔法使い"。ほかの誰にもあつかえない数々の呪文を、自在にあやつったという。

クーパス
聡明なる"大呪術師"。暗黒神と戦ったのち、呪術の力を弟子のハワード一族にゆずり渡した。

バトルロード格闘場のモンスターチームのオーナー

チャップ
ランクG出場チーム「スライミーズ」を率いる戦士風のオーナー。

ミーサ
ランクG出場チーム「じんめんブラザーズ」を率いる女性オーナー。

カワッグ
ランクG出場チーム「ガッツガッツ軍団」を率いるあらくれ男風のオーナー。

オリオン
ランクF出場チーム「海のオールスターズ」を率いる船乗り風のオーナー。

ペベル
ランクF出場チーム「リンリンデンデン団」を率いる耳の長いオーナー。

ディビー
ランクF出場チーム「もうかり真っ赤隊」を率いる商人風のオーナー。

ダッソル
ランクE出場チーム「じごくのプリズナー」を率いるヒゲ面のオーナー。

サトーン
ランクE出場チーム「デビル核家族」を率いる騎士風のオーナー。

ルンルン
ランクE出場チーム「ウルトラダンサーズ」を率いる踊り子風のオーナー。

リカード
ランクD出場チーム「ナイトモンスターズ」を率いる、みすぼらしい見かけのオーナー。

ミンゾ
ランクD出場チーム「ぜんぜんゾンビーズ」を率いる老婦人のオーナー。

イタガ
ランクD出場チーム「テンションスター」を率いる商人風のオーナー。

マミーユ
ランクC出場チーム「渚のクィーンチーム」を率いる奥さん風のオーナー。

デロト
ランクC出場チーム「めけめけメカメカ族」を率いる老人オーナー。

マローン
ランクC出場チーム「ロイヤルバトラーズ」を率いるマダム風のオーナー。

ミセー
ランクB出場チーム「ドラゴンソウルズ」を率いる盗賊風のオーナー。

ジャジャ
ランクB出場チーム「マッチョルズ」を率いる中年オーナー。

アカーサ
ランクB出場チーム「岩石ドガドガ軍」を率いる大金持ち風のオーナー。

ミラン
ランクA出場チーム「ザ・ビッグス」を率いる若き女性オーナー。

リバーン
ランクA出場チーム「きわめてコワモテ団」を率いる囚人風のオーナー。

DRAGON QUEST VIII ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

冒険の世界地図

船を入手するまでは、東側のふたつの大陸が冒険の舞台となる。レティシアの村がある隔絶された台地は、切り立った崖に囲まれており、上陸するにはひかりの海図が必要。

❶トラベッタの町
❷滝の洞くつ
❸滝の上の一軒家
❹リーザス村
❺リーザス像の塔
❻ポルトリンクの町
❼船着き場
❽マイエラ修道院
❾ドニの町
❿旧修道院跡地
⓫川沿いの民家
⓬川沿いの教会
⓭アスカンタ城
⓮願いの丘
⓯湖畔の宿屋
⓰バトルロード格闘場
⓱パルミドの町
⓲女盗賊のアジト
⓳剣士像の洞くつ
⓴荒野の山小屋
㉑トロデーン西の教会
㉒トロデーン城
㉓モグラのアジト
㉔メダル王女の城
㉕海辺の教会
㉖ベルガラックの町
㉗闇の遺跡
㉘ラパンハウス
㉙商人のテント
㉚サザンビーク城
㉛王家の山の小屋
㉜王家の山
㉝隠者の家
㉞ふしぎな泉
㉟リブルアーチの町
㊱ライドンの塔
㊲雪越しの教会
㊳メディばあさんの家
㊴オークニスの町
㊵薬草園の洞くつ
㊶砂漠の教会
㊷竜骨の迷宮
㊸サヴェッラ大聖堂
㊹海賊の洞くつ
㊺レティシアの村
㊻神鳥の巣
㊼エジェウスの石碑
㊽北西の孤島の高台
㊾サザンビーク国領西の高台
㊿砂漠を見下ろす山
51 レティシア南の高台
52 聖地ゴルドの高台
53 アスカンタ国領南の小島
54 風鳴りの山
55 三角谷
56 法皇の館
57 煉獄島
58 聖地ゴルド
59 バッフィーの部屋
60 なぞの石碑

冒険の旅路

冒険スタート！

↓

高い壁に守られた町

トラペッタの町

▶ユリマから「滝の洞くつで水晶玉を探してきてほしい」と頼まれる

↓

地底湖の滝壺へつづく洞くつ

滝の洞くつ

▶ザバンと戦ったあと、水晶玉をもらう

↓

トラペッタの町

▶ルイネロに水晶玉を渡し、ドルマゲスの行方を占ってもらう

↓

たくましい男が住む小屋

滝の上の一軒家

▶男に頼まれ、近くにある赤い木から男の道具袋を拾ってくる

↓

緑に彩られたのどかな村

リーザス村

▶ポルクとマルクから「ゼシカを東の塔から連れもどしてほしい」と頼まれる

↓

風車を備えた古き塔

リーザス像の塔

▶ゼシカに会い、一緒にサーベルトの魂の声を聞く

↓

リーザス村

▶「ゼシカが村から旅立った」という話を聞く

↓

大きな灯台がそびえる港町

ポルトリンクの町

▶再会したゼシカから頼まれ、オセアーノンと戦う
▶ゼシカが仲間に加わる

↓

南の大陸の玄関口

船着き場

▶錬金釜が使えるようになる

↓

↓

聖堂騎士たちに守られた修道院

マイエラ修道院

▶マルチェロ率いる聖堂騎士団に追い返される

↓

巡礼者のための宿場町

ドニの町

▶酒場でククールを助け、聖堂騎士団の指輪をもらう

↓

マイエラ修道院

▶「ドルマゲスがオディロ院長のもとに向かった」と聞き、ククールから「院長の部屋の様子を確かめてきてくれ」と頼まれる

↓

はやり病で廃棄された修道院跡

旧修道院跡地

▶聖堂騎士団の指輪を使って入口を開いたあと、なげきの亡霊と戦う

↓

マイエラ修道院

▶ドルマゲスのオディロ院長襲撃を防ぐが、襲撃事件の容疑者としてマルチェロに捕らえられる

↓

秘密の脱出口が隠された厩舎

馬小屋

▶ククールの手引きで抜け穴を通って脱出する

↓

マイエラ修道院

▶ふたたび襲ってきたドルマゲスからオディロ院長を守ろうとする
▶ドルマゲスを追跡するように命じられたククールが仲間に加わる

↓

明けない喪に服する城

アスカンタ城

▶心を閉ざしたパヴァン王を元気づけたいと願うキラから「願いをかなえる昔話のことを祖母に聞いてきてほしい」と頼まれる

↓

糸をつむぐ老婦人の家

川沿いの民家

▶キラの祖母から願いをかなえる丘について教えてもらう

↓

願い事がかなうと伝えられる丘

願いの丘

▶丘の頂上で月影の窓を開く

↓

古き世界に属する空間

月の世界

▶手助けを申し出たイシュマウリを連れて、アスカンタ城へ向かう

↓

アスカンタ城

▶イシュマウリの力で、パヴァン王を立ち直らせる

↓

次ページへ

前ページより

↓

世界中のお金持ちが集う闘いの殿堂

バトルロード格闘場

▶モリーから3枚のメモを渡され、「メモに記された魔物たちをわしのところへ導いてほしい」と言われる

↓

法にしばられない悪徳の町

パルミドの町

▶ウマと馬車が盗まれ、闇商人から「ゲルダに売り払った」という話を聞く

↓

美しき女主人の隠れ家

女盗賊のアジト

▶ゲルダから「ビーナスの涙を持ってきたら、ウマと馬車を返してもいい」と言われる

↓

宝石を守るために作られた洞くつ

剣士像の洞くつ

▶トラップボックスと戦ったあと、ビーナスの涙を入手する

↓

女盗賊のアジト

▶ゲルダにビーナスの涙を渡し、ウマと馬車を取りもどす

↓

パルミドの町

▶情報屋から「ドルマゲスが西の大陸に渡った」という話と、荒野に打ち捨てられている古代の魔法船の話を聞く

↓

荒れ地を見下ろす旅の宿

荒野の山小屋

▶船のような形をした岩山の話を聞く

↓

旅人の行き来が絶えた教会

トロデーン西の教会

▶「トロデーン城にはまほうのカギがある」というウワサを耳にする

↓

イバラの呪いに滅ぼされた城

トロデーン城

▶まほうのカギを入手する
▶図書室で魔法船の文献を探したあと、現れた月影の窓を開く

↓

月の世界

▶イシュマウリから「魔法船を海にもどすために月影のハーブを見つけ出せ」と言われる

↓

アスカンタ城

▶パヴァン王から月影のハーブをゆずってもらえることになる

↓

[illegible]収める秘密の倉庫

アスカンタ城地下

▶月影のハーブが盗まれていたことがわかる

↓

モグラたちが暮らす地底の大空間

モグラのアジト

▶ドン・モグーラと戦ったあと、月影のハーブを入手する

↓

トロデーン城

▶月影の窓を開く

↓

月の世界〜トロデーン国領の荒野

▶イシュマウリに月影のハーブを渡し、荒野に太古の海の記憶を呼び覚ましてもらう
▶魔法船で航海できるようになる

↓

ちいさなメダルを集める王族の城

メダル王女の城

▶メダル王から「メダル王女のちいさなメダル集めを手伝ってほしい」と頼まれる

↓

旅の巡礼者のための教会

海辺の教会

▶「海の上を走る道化師がベルガラックの町に向かった」という話を聞く

↓

カジノで名高い娯楽の町

ベルガラックの町

▶酒場のマスターから「北の島に逃げこんだドルマゲスにフォーグとユッケが追っ手を差し向けた」と教えてもらう

↓

邪な神をまつる古代の神殿

闇の遺跡

▶暗闇の結界を破るまほうのかがみについての話を聞く

↓

キラーパンサーをかたどった屋敷

ラパンハウス

▶ラパンから「古い友に渡してほしい」と深き眠りのこなを託される

↓

4つの像に見守られた幻の巨木

明けがたにしか見えない大樹

▶バウムレンに深き眠りのこなを使う

↓

ラパンハウス

▶ラパンからバウムレンのすずをもらう

↓

次ページへ

前ページより

↓

西の大国の中心となる都
サザンビーク城

▶クラビウス王から「王者の儀式に挑むチャゴス王子を護衛してくれれば、まほうのかがみを与える」と言われる

↓

儀式に不可欠な大トカゲの保護地
王家の山

▶チャゴス王子と一緒にアルゴングレートと戦ったあと、大アルゴンハートを入手する

↓

サザンビーク城

▶クラビウス王に大アルゴンハートを渡したあと、まほうのかがみを入手する

↓

元宮廷魔術師が隠れ住む小屋
隠者の家

▶「隠者はふしぎな泉に出かけた」という話を聞く

↓

呪いを退ける清らかな泉
ふしぎな泉

▶隠者から呪いについて教えてもらう

↓

隠者の家

▶隠者から、まほうのかがみの魔力を取りもどす方法を聞く

↓

岩のアーチがかかった海峡

▶海竜のジゴフラッシュを受け、太陽のかがみを入手する

↓

闇の遺跡

▶太陽のかがみを使って暗闇の結界を消したあと、ドルマゲスと戦う

↓

サザンビーク城

▶ゼシカが仲間からはずれる
▶「ゼシカが北に向かった」という話を聞く

↓

彫刻家たちが働く芸術の町
リブルアーチの町

▶ハワードから「クランバートル家の者からクラン・スピネルをゆずってもらえ」と命じられる

↓

天才建築家が建設中の塔
ライドンの塔

▶ライドンから彼の先祖のリーザス・クランバートルの話を聞く

↓

リーザス像の塔

▶リーザスの魂からクラン・スピネルをもらう

↓

リブルアーチの町

▶ハワードにクラン・スピネルを渡す
▶ゼシカがふたたび仲間に加わる

↓

遺跡の守り人が暮らす一軒家
メディばあさんの家

▶雪崩に巻きこまれたところをメディに介抱される
▶メディから「グラッドに渡してほしい」とメディのふくろを託される

↓

雪深い地に築かれた町
オークニスの町

▶「グラッドは薬草園の洞くつに行っているらしい」というウワサを耳にする

↓

薬草畑が作られた凍てつく洞くつ
薬草園の洞くつ

▶凍えて動けなくなっていたグラッドを、メディのふくろを使って助ける

↓

オークニスの町

▶グラッドから「メディの様子を見てきてほしい」と頼まれる

↓

メディばあさんの家

▶メディからさいごのカギをもらう
▶グラッドから「レオパルドを追うためには神鳥レティスの力を借りろ」と言われる

↓

ベルガラックの町

▶ギャリング家の継承の試練で、フォーグとユッケいずれかの護衛を頼まれる

↓

いにしえの巨竜たちの墓所
竜骨の迷宮

▶レッドオーガおよびブルファングと戦い、フォーグとユッケに継承の試練を乗り越えさせる

↓

ベルガラックの町

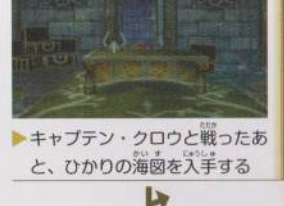
▶カジノが営業を再開する

↓

法皇に治められた信仰の中心地
サヴェッラ大聖堂

▶「東の大陸の橋の下にあやしげな洞くつがある」という話を聞く

↓

名高き大海賊のアジト
海賊の洞くつ

▶キャプテン・クロウと戦ったあと、ひかりの海図を入手する

↓

光の航路

▶ひかりの海図を使って、世界地図に光の航路をきざむ
▶光の航路をたどり、隔絶された台地に上陸する

↓

隔絶された台地に暮らす者たちの村
レティシアの村

▶「レティスの影が異世界への破れ目を作る」という話を聞く

↓

神鳥の影を宿す大岩
レティスの止まり木

▶レティスの影を追いかけ、異世界への破れ目に入る

↓

闇の世界に暮らす者たちの村
闇のレティシアの村

▶「村を襲ったレティスの真意を確かめてほしい」と頼まれる

↓

次ページへ

前ページより

神鳥が羽を休める大岩
レティスの止まり木（闇）

▶レティスと戦ったあと、村を襲った事情を聞く

針のように鋭くそびえる岩山
神鳥の巣（闇）

▶妖魔ゲモンと戦ったあと、神鳥のたましいを入手する
▶レティスにもとの世界へ運ばれる

人と魔物とエルフが共存する里
三角谷

▶ラジュから暗黒神にまつわる話を聞いたあと、宝物庫から暗黒大樹の葉を入手する
▶暗黒大樹の葉を使って、レオパルドを追う

巨岩の上に建つ天空の館
法皇の館

▶法皇を襲うレオパルドと戦ったあと、マルチェロの命令で聖堂騎士団に捕らえられる

罪人を幽閉する絶望の島
煉獄島

▶ニノ大司教と一緒に投獄され、監禁生活を送る
▶法皇死去の知らせを聞き、ニノ大司教の協力で脱獄する

法皇の館

▶「法皇の死に不審な点があった」というウワサを耳にする

巨大な女神像を擁する聖地
聖地ゴルド

▶マルチェロと戦ったあと、暗黒魔城都市の出現を目撃する

サザンビーク城

▶「大臣一家がいなくなった」という話を聞く
▶大臣の家の鏡を調べる

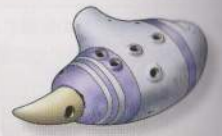
不思議な鏡の向こう側の空間
トロルの迷宮

▶ボストロールと戦ったあと、サザンビークの大臣一家を助ける

暗黒神を信奉する者たちの城塞都市
暗黒魔城都市

▶暗黒神ラプソーンと戦ったあと、崩壊がはじまった都市から脱出を図る
▶自分たちの石像と戦う
▶暗黒の魔人と戦う

レティスの止まり木

▶レティスからやまびこの笛をもらい、「七賢者の力を宿したオーブを集めなさい」と言われる

トラペッタの町
～リーザス像の塔
～マイエラ修道院
～ベルガラックの町
～リブルアーチの町
～メディばあさんの家
～法皇の館

▶七賢者の子孫たちのゆかりの場所を巡り、7つのオーブを入手する

レティスの止まり木

▶レティスから神鳥の杖をもらったあと、レティスの背に乗る
▶神鳥の杖を使って闇の結界を払いのけ、暗黒神ラプソーンと戦う

宿屋（場所はどこでも可）

▶なぞの石碑の夢を見る

竜の石像が飾られた祭壇
なぞの石碑

▶石碑に浮かび上がった紋章を調べる

人の世界と竜神族の世界をつなぐ道
竜神の道

滅びかけた竜の一族の里
竜神族の里

▶「竜神王の正気を取りもどしてほしい」と頼まれる

凶悪な魔物がはびこる危険地帯
天の祭壇へと続く道

竜人族の聖地と呼ばれる場所
天の祭壇

▶竜神王と戦ったあと、彼から事情を聞く

竜神族の里

▶グルーノから主人公の出生の秘密を教えてもらう

天の祭壇へと続く道

天の祭壇

▶竜の試練を受ける

冒険の名場面を振り返る——

思い出アルバム

魔物のような姿に町の人々は大騒ぎ。
これを教訓にトロデは野宿派に
——トラペッタの町にて

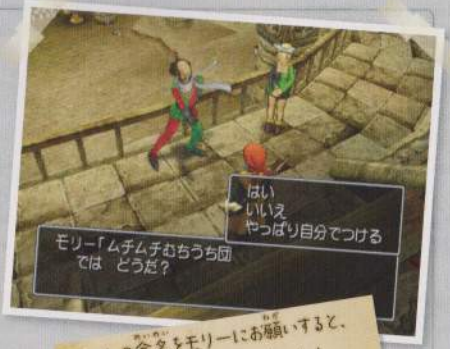
チン！と鳴る音を聞き逃して、
とっくに完成していたこともしばしば
——錬金釜を使って

トロデーン城を包む呪いで、
イバラと同化して眠りつづける住人たち
——トロデーン城にて

古代の海の記憶が、朽ち果てた魔法船を
ふたたび大洋へといざなう
——トロデーン国領の荒野にて

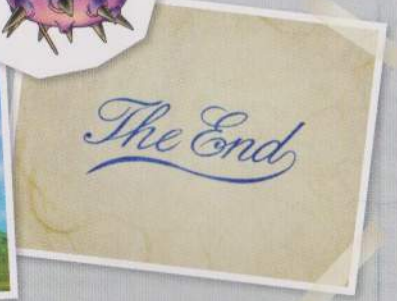
一度キラーパンサーに乗せてもらったら、
もう徒歩にはもどれない
——ラパンハウスにて

やりたい放題のチャゴス王子。
あとで後悔すると思うけど……
——王家の山にて

まほうのビキニを装備したゼシカ。
大雪のなかだろうと寒くない？
——雪山地方にて

チームの命名をモリーにお願いすると、
つぎつぎ飛び出すダジャレネーム！
——バトルロード格闘場にて

闇の世界では何もかもが色を失っている。
自分たちこそが異端
——闇のレティシアの村にて

同じ街並みがつづく周回通路。
ひたすら一方向に進むと、やがて……？
——暗黒魔城都市にて

神鳥レティスの背に乗り、
多くの悲劇を生んだ戦いに終止符を！
——レティスの止まり木にて

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究 8
寄り道の歴史

よりみちのれきし

世界を救うための長く過酷な旅に、ちょっとしたスパイスを与えてくれる寄り道のお楽しみの数々。各作品にどのような寄り道があったのかを振り返ってみよう。

集めろ！ちいさなメダル

ちいさなメダルとは、その名のとおり小さくて金色に光るメダルのこと。世界のどこかにこれを集めている人物がいて、各地で見つけたメダルをその人に渡せばごほうびがもらえる。『DQIV』で初お目見えしたあと、すべてのシリーズ作品に登場しており、『DQ』シリーズにおける寄り道の代表的存在となった。なお、『DQVII』まではメダルを渡す相手がメダル王で固定されていたが、以降の作品やリメイク版では、女性や海賊風の人物など、さまざまなバリエーションが生まれている。

IV V VI VII メダル王

メダルを収集する人物といえばこの人。辺境にある城で、メダルを持つ者が訪ねてくるのを待っている。

III(SFC・GB) メダルおじさん

なぜか井戸の底で暮らす不思議な人物。メダルを集めている人のなかでは珍しく、王族ではない。

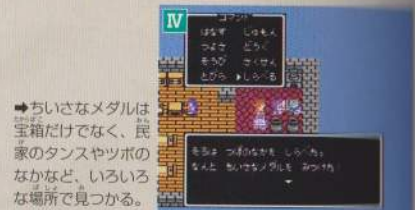
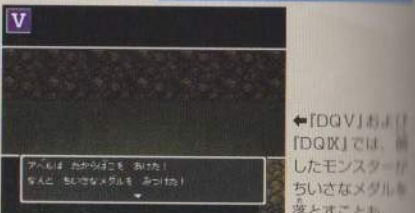
VIII メダル王女

メダルを渡す相手としては、シリーズで唯一の女性。かわいい女の子に頼まれたほうがヤル気が出る？

IX キャプテン・メダル

スラムと化した町にテントを張って住んでいる。海賊の格好をしていて言葉も荒っぽいものの、彼も一応メダル王らしい。

ちいさなメダルを渡す相手とごほうびのもらい方

作品	渡す相手	ごほうびのもらい方
IV	メダル王	好きなごほうびを、必要な枚数のメダルと何度でも交換できる
V	メダル王	
VI	メダル王	渡したメダルの合計枚数が一定の数に達するごとに、枚数に対応したものをもらえる
VII	メダル王	
VIII	メダル王女	
IX	キャプテン・メダル	最初は、渡したメダルの合計枚数が一定の数に達するごとに、枚数に対応したものをもらえる。80枚渡したあとは、好きなごほうびを、必要な枚数のメダルと何度でも交換可能
III(SFC・GB)	メダルおじさん	渡したメダルの合計枚数が一定の数に達するごとに、枚数に対応したものをもらえる
IV(PS・DS)	メダル王	

➡ちいさなメダルは宝箱だけでなく、民家のタンスやツボのなかなど、いろいろな場所で見つかる。

⬅『DQV』および『DQIX』では、倒したモンスターがちいさなメダルを落とすことも。

ちいさなメダルを渡すともらえるごほうび

IV

FC版

ごほうび	メダルの枚数
てんばつの杖	1
しあわせのぼうし	4
きせきのつるぎ	6
はぐれメタルヘルム	20

PS版&DS版

ごほうび	メダルの枚数
ちからのゆびわ	15
まもりのルビー	20
マジカルスカート	25
てんばつの杖	30
メガザルのうでわ	34
きせきのつるぎ	38
しあわせのぼうし	43
ごうけつのうでわ	47
はぐれメタルの盾	52
グリンガムのムチ	60

V

SFC版

ごほうび	メダルの枚数
せんしのパジャマ	5
ふしぎなボレロ	10
きせきのつるぎ	16
しんぴのよろい	21
はやぶさの剣	30
メタルキングの盾	43

PS2版&DS版

ごほうび	メダルの枚数
せんしのパジャマ	12
ふしぎなボレロ	17
きせきのつるぎ	23
しんぴのよろい	28
はやぶさの剣	35
メタルキングの盾	50

VI

ごほうび	メダルの枚数
てんばつの杖	15
ちからのルビー	25
プラチナソード	30
きせきのつるぎ	40
時の砂	50
しんぴのよろい	60
メタルキングヘルム	70
ふしぎなボレロ	80
ドラゴンのさとり	90
エッチなしたぎ	100

VII

ごほうび	メダルの枚数
どくばり	45
てんばつの杖	50
メガンテのうでわ	58
きせきのつるぎ	65
まものせいそく図	75
けんじゃの石	83
メタルキングの盾	90
ふしぎなボレロ	95
ふしぎな石版？	100
グリンガムのムチ	105
プラチナキングの心	110

VIII

ごほうび	メダルの枚数
あみタイツ	28
おしゃれなベスト	36
てんばつの杖	45
きんかい	52
ほしふるうでわ	60
きせきのつるぎ	68
しんぴのよろい	75
オリハルコン	83
メタルキングヘルム	90
あぶないビスチェ	99
はかいの鉄球	110

IX

メダルを80枚渡すまで

ごほうび	メダルの枚数
とうぞくのカギ	4
しっぷうのバンダナ	8
バニースーツ	13
ドクロのTシャツ	18
とうめいタイツ	25
きせきのつるぎ	32
しんぴのよろい	40
ほしふるうでわ	50
さびついたかぶと	62
ドラゴンローブ	80

メダルを80枚渡したあと

ごほうび	メダルの枚数
いのりのゆびわ	3
エルフののみぐすり	5
せいじゃのはい	8
リサイクルストーン	10
オリハルコン	15
ようせいのくつ	20

III(SFC・GB)

ごほうび	メダルの枚数
とげのむち	5
ガーターベルト	10
やいばのブーメラン	20
ちからのゆびわ	30
インテリめがね	35
しのびの服	50
せいぎのそろばん	60
しっぷうのバンダナ	70
ドラゴンクロウ	80
ふっかつの杖	90
しんぴのビキニ	95
ゴールドパス	100

⬆ごほうびのなかでも定番なのが、きせきのつるぎとしんぴのよろい。とくにきせきのつるぎは、SFC版&GB版『DQIII』をのぞいたすべての作品でごほうびになっている。

カジノこそ寄り道の華

ちいさなメダルと並ぶ、『DQ』シリーズの寄り道の代表格といえばカジノ。さまざまなゲームが遊べるこの施設では、手持ちのコインをたくさん増やすことに成功すれば、お店では買えない貴重な景品の数々と交換できるのが魅力だ。カジノで遊べるゲームは作品ごとに異なり、『DQⅧ』までに以下の7種類が登場している。

←カジノが複数の場所にある作品では、ゲームや景品が場所によってちがうことが多い。

カジノで遊べるゲーム

スロットマシン

登場作品 Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ

コインを賭けてスロットマシンのリールをまわせばゲーム開始。リールがすべて止まったときに、コインを賭けたラインに絵柄がそろっていると役が完成し、役に応じた倍率でコインが増えて返ってくる。台によってリールの絵柄の並びがちがうので、大きく儲けたければ、なるべく高い役ができやすい台で遊ぶのがポイント。

←作品によっては絵柄が一列そろいそうになるとリーチアクションが発生する場合も。

モンスター格闘場

登場作品 Ⅳ Ⅴ

モンスター同士が戦う試合の結果を予想し、最後まで勝ち残ると思ったモンスターにコインを賭ける。予想が当たれば、賭けたモンスターの倍率に応じてコインが増え、さらにそのコインをつぎの試合へ全額賭けることも可能。

←通常、試合に手出しはできないが、パーティにトルネコがいると、彼が妨害に入る場合がある。

ポーカー

登場作品 Ⅳ Ⅵ Ⅶ Ⅴ(PS2・DS)

くばられた5枚のカードを一度だけ交換し、役作りを目指す。役が完成すれば、決められた倍率に応じてコインが増え、さらにダブルアップに挑むかどうかを選べる。ダブルアップのルールは下の表のとおりで、成功すれば獲得コインが2倍に増えるが、失敗すると全額没収されてしまう。

←カードの交換はどの作品でも一度だけ。はじめから役が完成していれば、交換しなくてもかまわない。

←『DQⅦ』とリメイク作品では、マークがスライムのロイヤルストレートフラッシュは特別な役になる。

作品ごとのダブルアップのルールのちがい

ルール	そのルールが適用される作品
4枚のなかから選ぶ	Ⅳ、Ⅵ(サンマリーノの町とロンガデセオの町)
強いか弱いかを選ぶ	Ⅵ(欲望の町)、Ⅶ、Ⅴ(PS2・DS)

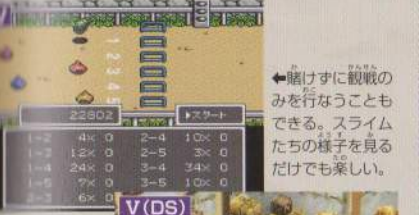
←ふせられた4枚のなかから、左端のカードよりも強いカードを当てることができれば成功。

強いか弱いかを選ぶ

←右側にあるふせられたカードの数字が、左側のカードよりも強いか弱いかを当てれば成功。

スライムレース

登場作品 Ⅴ

5~6匹のスライムによるレースで、1着と2着のスライムを当てる。PS2版とDS版では、仲間にしているスライムをレースに出場させることができ、1着か2着に入れば賞金を獲得可能。

←賭けずに観戦のみを行なうこともできる。スライムたちの様子を見るだけでも楽しい。

←リメイク版ではパドックで出走前のスライムの様子を見て予想できるようになった。

ラッキーパネル

登場作品 Ⅷ

全部で20枚あるパネルを2枚ずつめくっていく。おおまかなルールはトランプの神経衰弱と同じで、めくった2枚が同じ絵柄なら、それらを表にしたまま、つづけてパネルをめくれる。3組の賞品パネルと6組の通常パネルをすべて表にできれば、クリアとなって賞品がもらえるが、その前に3回まちがえてしまうと何ももらえない。

←クリアしたときは、賞品パネルに描かれている絵柄と同じ種類のアイテムがもらえる。

←めくれる回数を増やしたり、パネルの位置をシャッフルしたりするパネルもある。

ビンゴゲーム

登場作品 Ⅷ

コインを賭けると、5×5に区切られたマス目に数字が割り振られて、ホイミスライムが数字の書かれたボールを1個ずつ拾いはじめる。拾われたボールと同じ数字のマス目にはホイミスライムのマークがついていき、縦、横、斜めのいずれか1列がそろえば、ビンゴとなってコインを獲得することが可能。しかし、10個目までにそろわなければ、賭けたコインは没収されてしまう。

←ディーラーのホイミスライムがどの数字のボールを拾ってくるかは完全に運まかせ。

←ビンゴになったタイミングが早いときほど、獲得できるコインの枚数は多くなる。

ルーレット

登場作品 Ⅷ

回転盤に投げこまれた球が、0~27のどの数字のポケットに入るかを予想する。ひとつの数字に賭ける以外にも、複数の数字にまたがって賭けたり、「青いマークの数字すべて」「奇数すべて」といったまとめ賭けをしたりすることも可能。

←コインの賭けかたによって倍率が異なり、またがる数字が多いほど倍率は低くなる。

カジノの景品

Ⅳ

エンドール城下町(FC版)

景品	コインの枚数
まほうのせいすい	30
いのりのゆびわ	500
ほほえみの杖	1000
ラーのかがみ	2500
ほしふるうでわ	4000
はぐれメタルの盾	50000

エンドール城下町(PS版&DS版)

景品	コインの枚数
まほうのせいすい	30
いのりのゆびわ	500
きんのブレスレット	1000
スパンコールドレス	2500
ほしふるうでわ	10000
はやぶさの剣	65000

移民の町(PS版&DS版)

景品	コインの枚数
メガンテのうでわ	[illegible]
マジカルスカート	1000
ほほえみの杖	3000
ラーのかがみ	10000
はぐれメタルヘルム	100000
ゴスペルリング	250000

Ⅴ

オラクルベリー&カジノ船

景品	コインの枚数
エルフののみぐすり	300
せかいじゅのは	1000
メガンテのうでわ	5000
キラーピアス	10000
メタルキングの剣	50000
グリンガムのムチ	250000

Ⅵ

サンマリーノの町

景品	コインの枚数
まほうのせいすい	200
きぬのタキシード	500
せかいじゅのは	1000
ドラゴンシールド	2000
プラチナメイル	3500
メガンテのうでわ	5000

ロンガデセオの町

景品	コインの枚数
きぬのタキシード	500
ドラゴンシールド	2000
プラチナメイル	3500
いのりのゆびわ	5000
はやぶさの剣	10000
メガザルのうでわ	20000

欲望の町

景品	コインの枚数
せかいじゅのは	1000
いのりのゆびわ	5000
はやぶさの剣	10000
メガザルのうでわ	20000
メタルキングよろい	150000
はかいの鉄球	300000

Ⅶ

旅の宿

景品	コインの枚数
おしゃれなバンダナ	100
まほうのせいすい	200
あみタイツ	400
まほうのほうい	1000
いのりのゆびわ	3000
ドルフィンシールド	5000

コスタールの港町

景品	コインの枚数
せかいじゅのは	1000
ふしぎな石版?	2000
まものせいそく図	5000
はやぶさの剣	10000
しんぴのよろい	20000
メタルキングヘルム	50000

移民の町(グランドスラム)

景品	コインの枚数
おしゃれなスーツ	2000
ほしふるうでわ	15000
メタルキングよろい	30000
にじくじゃくの心	100000
はかいの鉄球	300000
ゆめのキャミソール	500000

Ⅷ

パルミドの町

景品	コインの枚数
まほうのせいすい	100
シルバートレイ	500
はやてのリング	1000
パワーベルト	1500
ルーンスタッフ	3000
プラチナヘッド	5000

ベルガラックの町

景品	コインの枚数
いのりのゆびわ	1000
スパンコールドレス	3000
せいじゃのはい	5000
はやぶさの剣	10000
はぐれメタルよろい	50000
グリンガムのムチ	200000

←いのりのゆびわ、まほうのせいすい、はやぶさの剣は、ほとんどの作品でカジノの景品として登場する。

こんなにある！寄り道大全集

ちいさなメダルとカジノ以外にも、旅の合間のお楽しみはたくさんある。ここでは、そんなお楽しみの数々をまとめて紹介しよう。深くやりこめるものから、ちょっとしたゲームまで種類はさまざまだが、どのお楽しみも印象深く、『DQ』シリーズを語るうえで欠かせないものばかりだ。

福引き

登場作品 Ⅱ Ⅴ(PS2・DS)

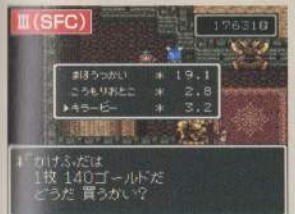
福引き所でふくびきけんを渡すと、福引きに1回挑戦でき、当たれば景品がもらえる。ふくびきけんは、道具屋で買い物をしたときにおまけとしてもらえるほか、宝箱などから手に入ったりモンスターが落としたりすることもある。

←スロットのように3列の絵柄がそろえば当たり。もらえる景品は、そろった絵柄ごとに異なる。

➡福引き器を1回まわし、転がり出た玉の色に応じた景品がもらえる。黒い玉はハズレ。

モンスター格闘場

登場作品 Ⅲ

モンスター同士が戦うのを観戦し、どのモンスターが勝ち残るかを当てる。『DQⅢ』で初登場して、『DQⅣ』と『DQⅤ』ではカジノで遊べるゲームのひとつになった(→P.340)。『DQⅢ』ではコインを使わず、パーティの先頭にいるキャラクターのレベルの2倍と同じ金額を賭ける。

←SFC版およびGB版では、賭ける金額が主人公のレベルの10倍に変更されている。

スライム格闘場

登場作品 Ⅵ

仲間のスライム系モンスターを出場させて、ほかのモンスターと戦わせる。試合は、相手が一番弱いAランクから最強のHランクまであり、出場したランクで3連勝すれば優勝となって、ランクに応じた賞品が獲得可能。なお、Hランクで優勝すると、チャンプと戦うことになる。

←試合中は、仲間のスライムにいっさい指示を出すことができず、ただ見守るしかない。

➡見事、格闘場のチャンプに勝つことができれば、スライムのルーキーが仲間になる。

ベストドレッサーコンテスト

登場作品 Ⅵ

ほかの参加者とかっこよさを競う。審査はパラメータのかっこよさの値をもとに行なわれるが、装備品の組み合わせによってはボーナスポイントが加算される。出場者のなかでもっともポイントが高ければ優勝となり、賞品を獲得できるのだ。

←コンテストには1～8のランクがあり、ランクが高いほど優勝するのは難しくなる。

世界ランキング協会

登場作品 VII

「チカラじまん」「カッコよさ」「かしこさ」の3部門で、それぞれ対応するパラメータの高さを競う。30位以内に入れば、特定の町にあるランキングの掲示板に名前が張り出される。

←ランキングの掲示板に名前が張り出されている場合は、名前の左横のランプが点灯。

➡各部門で優勝した場合は協会がセレモニーを開いてくれて、その場で賞品がもらえる。

モンスターパーク

登場作品 VII

戦闘後にこちらになついてきた魔物をモンスターじいさんのもとへ預け、魔物たちの楽園「モンスターパーク」を造っていく。パークには、最初は草原地帯しかないが、まものせいそく図を入手すると新たな生息地が出現し、その地形に棲むモンスターの様子が見られるようになる。

←まもののエサを持っている状態でモンスターを倒せば、なついてくることがある。

➡生息地が増えると、パークで姿を確認できるモンスターの種類も多くなっていく。

移民の町

登場作品 VII IV(PS・DS)

最初は誰も住んでいない町に、新天地を[illegible]人たちを各地から呼び寄せて住民を増やし、[illegible]発展させていく。「DQVII」ではメモリーカー[illegible]DS版「DQIV」ではすれちがい通信を利用し[illegible]ほかのプレイヤーから移民を受け入れ、[illegible]の住民にすることが可能。

←移民希望[illegible]界中に[illegible]に移民の[illegible]を教えれば[illegible]なってくれ[illegible]

➡移民のなかには、別の人物を追って移民の町にくる者や、勝手に町を出ていく者も。

➡[illegible]特定の性別や職業の人が一定数集まると、特別な町になる。

モンスター・バトルロード

登場作品 VIII

モンスターチームを編成して(→P.311)、モリーが主催するモンスターチーム同士の格闘大会に自分のチームを出場させ、頂点を目指す。大会にはG～AとSの8つのランクがあり、最初はランクGにのみ出場可能だが、優勝するたびにひとつ上のランクに出場できるようになっていく。各ランクでは3試合が行なわれ、すべて勝ち抜けば優勝となり、ごほうびがもらえる。

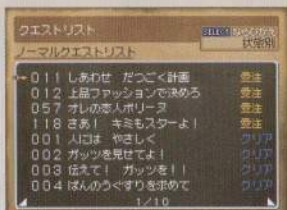
⬆相手チームのモンスターはフィールドやダンジョンで出会うモンスターよりも強いことがあり、簡単には勝てない。

クエスト

登場作品 IX

各地の人たちからのいろいろな頼まれごとをこなす。引き受けたクエストをクリアすれば、依頼主からお礼をもらえたり、転職できる職業が増えたりする。また、クエストのなかには、Wi-Fiコネクションで配信されるものも(→P.346)。

←クエストの依頼主は、主人公がそばに近づいたときに、頭上に青いフキダシが出る。

➡現在受けているクエストや、すでにクリアしたクエストは、せんれき画面で確認可能。

宝の地図

登場作品 IX

クエストなどで手に入る「宝の地図」を手がかりにして、隠された洞くつの入口を見つけ出し、なかに入って冒険する。宝の地図の洞くつには、危険な敵が数多くいるが、貴重なアイテムが入手できることも珍しくない。また、宝の地図のなかには「大魔王の地図」と呼ばれるものもあり、その地図で見つかる洞くつでは、「DQ」シリーズの歴代のボス級モンスター(大魔王)と戦える。

←洞くつ内の構造は宝の地図ごとに異なり、実際に探索してみるまではわからない。

大魔王の地図の洞くつに登場する大魔王

出典作品	登場する大魔王
I	竜王
II	シドー
III	バラモス、ゾーマ
IV	デスピサロ
V	ミルドラース、エスターク
VI	ムドー、デスタムーア、ダークドレアム
VII	オルゴ・デミーラ
VIII	ドルマゲス、ラプソーン

リッカの宿屋

登場作品 Ⅸ

すれちがい通信を行ない、リッカの宿屋にほかのプレイヤーの主人公を客として呼びこむ。客が増えるにつれて宿屋が拡張されていき、錬金のレシピやアイテムが手に入る。

⬅宿屋に呼びこんだ客が宝の地図を持っていれば、その地図をもらうことができる。

モンスターメダル

登場作品 Ⅲ(GB)

戦闘でモンスターを倒すと、そのモンスターの絵柄のメダルを相手が落とすことがある。メダルはモンスター全種族にそれぞれ金、銀、銅の3種類ずつあるが、一部の種族をのぞけば、最初に銅のメダルが手に入り、銅を持っていると銀が、銀を持っていると金が入手可能。集めたメダルは「メダルのしょ」(→P.69)で見られるほか、通信ケーブルを使って友だちと交換もできる。

⬅「メダルのしょ」は3つの冒険の書で共通。冒険の書を選ぶ画面のほか、冒険中に「さくせん」コマンドでも見られる。

➡モンスターメダルは、基本的にコレクションとして楽しむものだが、隠しダンジョンの攻略に必要となる場面もある。

*「155ばん までの どうの モンスターメダルを…

すごろく

登場作品 Ⅲ(SFC・GB) Ⅴ(P[illegible]

仲間のひとりがコマとなり、サイコロを[illegible]出た目の数だけ巨大なすごろくのコー[illegible]む。それぞれのコースではサイコロを[illegible]が決まっており、その回数以内にゴー[illegible]着けば景品を手に入れられる。なお、[illegible]は、SFC版&GB版「DQⅢ」の場合はす[illegible]んかゴールドパスが、PS2版&DS版「DQⅤ」[illegible]場合はすごろくけんかセレブリティパスが[illegible]

スライムタッチ

登場作品 Ⅴ(DS)

8つの穴から現れては引っこむ青、赤、[illegible]3種類のスライムにタッチしていく。タッ[illegible]き順番は画面上部の1～4番のパネルで示[illegible]4つとも正しくタッチできれば成功。以降も、[illegible]限時間が終わるまでこれをくり返す。

⬅穴からアイテムが出てくることもあり、タッチすればそのアイテムを入手できる。

名産博物館

登場作品 Ⅴ(PS2・DS)

世界中の名産品を一堂に集める博物館の館長となり、各地で手に入れた名産品を展示して、客に見てもらう。貴重な名産品を多く飾るなど、展示内容が充実するにつれて客の数が増えていき、入場料のわけ前がもらえることもある。

⬅展示室は全部で4部屋あり、どの名産品をどこに置くかで客の人数や顔ぶれが変化。

➡DS版では、オリジナルの名産品を作成し、すれちがい通信でほかの人と交換できる。

⬅名産品のなかには、装備できるものや、使うと特殊な効果を発揮するものもある。

スライムカーリング

登場作品 Ⅵ(DS)

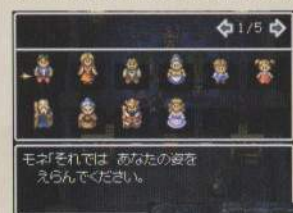
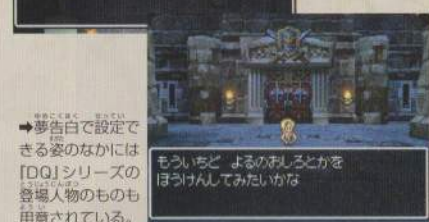
タッチペンを使ってスライムのすべりかたを調整し、コースから落ちないようにしながらゴールへと導く。コース上の敵を倒したり、終点にあるリングのなかにスライムを止めたりして、コースごとに設定されている目標点以上の得点をかせげばクリアとなり、新しいコースが追加される。

⬅ワクのなかを何度もこすると、スライムが左右に曲がるほか、速度の調節も可能。

➡コースによっては、障害物が置かれていたり、モンスターが立ちふさがったりする。

夢告白

登場作品 Ⅵ(DS)

自分のプロフィールや45文字以内で書かれた夢(メッセージ)を「夢告白の本」に登録し、すれちがい通信でほかの人と交換する。すれちがった人数が増えると、告白をするときに選べる姿が増えたり、新しい仲間と早めに会えたりする。

⬅告白するときの姿は最大60種類、告白の舞台(背景画像)は最大64種類から選べる。

➡夢告白で設定できる姿のなかには「DQ」シリーズの登場人物のものも用意されている。

ドラゴンクエストIX
星空の守り人

機種●ニンテンドーDS　価格●5,980円(税込)　発売日●2009年7月11日
※アルティメットヒッツ版が2010年3月4日に2,940円(税込)で発売

はじめて携帯ゲーム機用として登場したナンバリング作品。クエストや自動生成ダンジョンといった新要素に加え、マルチプレイなどの、通信機能を活かした遊びが多数盛りこまれている。なかでも、すれちがい通信による宝の地図の交換は、一大ブームを巻き起こした。

地上に降りた天使の、世界の運命を左右する大冒険

星々きらめく空の高みから人間を見守りつづけてきた存在――天使。彼らは、人々の感謝の思いから生まれる「星のオーラ」を世界樹に捧げながら、「天の箱舟」で神の国へ運ばれる時を待っていた。
だが、驚くべき事件が起きて、世界樹に実った「女神の果実」が人間界の各地に散ってしまう。
「女神の果実を集め、人間と世界を救ってください」
――不思議なお告げを聞いたひとりの新米守護天使は、果実を探す道中で、神と天使、そして人間にまつわる禁断の過去に触れていく。

堀井雄二が語る『ドラゴンクエストIX』の思い出

ニンテンドーDSで、通信機能を使ったゲームの敷居がかなり低くなったと思うので、その機能を『ドラゴンクエスト』で使って何かおもしろい遊びができないか、という思いが発展していって、携帯ゲーム機初の『ドラゴンクエスト』本編ということになりました。ワイヤレス通信によるマルチプレイもそうですけど、すれちがい通信でたくさんの人が宝の地図を交換してくれたのは、うれしかったですね。『IX』は、そういうすれちがいみたいに、ゆるいつながりで人と遊べるところがよかったんじゃないでしょうか。やっぱり、人は人のことが好きなんですよね。

ゲームシステムTOPICS

初登場 キャラクターメイキング

名前や容姿などを自分の好みに合わせて決める

主人公および仲間のキャラクターは、名前、性別、容姿をプレイヤーが自由に決められる。容姿はバリエーションがとても豊富で、体型、髪型、髪の色、顔、肌の色、眼の色を、それぞれ5～10種類から選択することが可能だ。

⬇➡容姿を決めるときは、下画面で部位ごとのタイプを選ぶと、上画面にその状態が表示される。

変化 職業と転職

転職をくり返して職業ごとのレベルを上げていく

主人公と仲間は、職業を12種類から選べる。最初の職業は、主人公が旅芸人、仲間が6種類の基本職のいずれかで、上級職には対応するクエスト(右ページ参照)をクリアすれば転職可能。

各キャラクターのレベルは職業ごとにカウントされており、転職してもそれぞれの職業でのレベルは変わらない。また、レベル99になった職業では、レベルを1にもどす「転生」ができる。転生した職業のレベルは上げ直しになるが、スキルポイントをさらに獲得できるなどの利点があるのだ。

変化 スキル

キャラクターごとのちがいがなくなった

『DQⅧ』と同じく、スキルポイントをスキルに振りわければ新たな能力が得られる。スキルの種類はキャラクターごとに固定ではなくなり、現在の職業に応じた5種類を持つ形になった。スキルで得た能力は別の職業でも発揮されるため、転職をくり返して多くのスキルを上げれば、キャラクター自身を強化できる。なお、獲得したスキルポイントは、振りわけずに温存しておくことも可能。

⬅武器や盾のスキルを限界まで上げれば、その種別のアイテムを、どの職業でも装備できるようになる。

初登場 シンボルエンカウント

移動中に魔物にぶつかると戦闘がはじまる

フィールドやダンジョンでは、周囲をうろつく魔物の姿が見えており、それらにぶつかると戦闘がはじまる。ぶつからないで進めば戦わずにすむが、魔物はこちらを見つけるなり高速で追ってくることが多く、すべてを避けるのは難しい。なお、船に乗っているときは、魔物の姿が見えず、前ぶれなく襲ってきて戦闘になる。

⬅戦うモンスターを自分で決められるうえ、背後からぶつかれば先制攻撃しやすくなる。

初登場 必殺技と超必殺技

ひっさつチャージが起きると強力な技が使える

各キャラクターは、職業ごとに異なる効果を持つ特別な技「必殺技」が使用できる。戦闘中、何らかの行動をとったり敵に攻撃されたりすると、まれに「ひっさつチャージ」が起き、1回だけ必殺技を使えるようになるのだ。さらに、4人の味方全員が同じターンで必殺技を使おうとしたときには、4人で力を合わせて放つ技「超必殺技」も出せる。

⬅ひっさつチャージが起きたキャラクターは「ひっさつ」コマンドを選べるようになる。

➡超必殺技の精霊の守りを使うと、味方全員が無敵になり、どんな攻撃でも完全に防ぐ。

初登場 クエスト

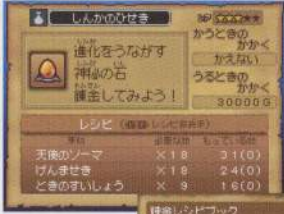
人々の悩みを解決して報酬ゲット

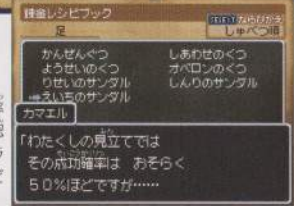
「クエスト」とは、町の人たちからの頼み事を聞く小さな冒険のことで、依頼をこなせばアイテムなどのお礼がもらえる。クエストは全184種類もあるが、そのうち64種類の「追加クエスト」は、本作の発売から1年間にわたって毎週1～2種類ずつ配信された。また、クエストのなかには連続性を持つ「ストーリークエスト」があり、それらは複数のクエストがつながって話が進んでいく。

⬅クエストによっては、クリアすると転職できる職業が増えたり、意外な人物が仲間になったりすることも。

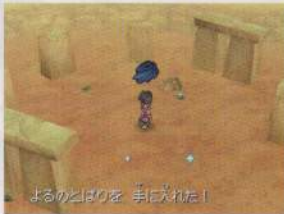
変化 錬金

手軽になっただけでなく大成功するレシピも追加

冒険を進めると、素材となるアイテムを錬金釜に入れ、新たなアイテムを生み出す「錬金」が行なえるようになる。『DQⅧ』とちがい、錬金釜は持ち歩けないが、完成までの待ち時間がなくなり、最初から3種類の素材を入れられるなど、手軽さが増した。また、一部のレシピでは、本来よりも強力な装備品が生み出される「大成功」がまれに起こり、最強クラスの武器や防具が手に入ることがある。

⬅レシピを選ぶだけで必要な素材が自動的に選ばれるのも、『DQⅧ』とは異なる点。

➡大成功する確率は、錬金前に確認可能。特定のパラメータが高いほど大成功しやすい。

初登場 フィールドでの採取

世界中のあちこちに錬金の素材が落ちている

フィールドには、さまざまな場所にアイテムが落ちており、目印である光を調べれば拾うことができる。落ちているアイテムの種類は場所ごとにちがうが、ほとんどは錬金の素材になるもの。また、一度拾った場所でも、時間がたてばふたたび同じものを拾えるようになる。

⬅錬金の素材となるアイテムをこまめに採取しておけば、錬金のバリエーションが広がる。

初登場 ランダム宝箱

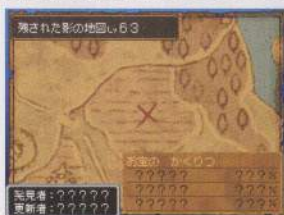
何度でも開けられるうえに中身が変わる不思議な宝箱

本作の宝箱には、中身を一度しか取れない「赤い宝箱」と、中身がランダムで変わるうえに、マップを再開するたびに再出現する「青い宝箱」の2種類がある。ツボ、タル、タンスも、青い宝箱と同じく、ランダムで変わる中身を何度でも入手可能。

⬅青い宝箱は、中身が毎回変わるだけでなく、化けていて襲ってくることもある。

初登場 宝の地図

地図をよく見て未知の洞くつの入口を探す

世界中には無数の洞くつが隠されており、それぞれの場所を記した「宝の地図」がクエストの報酬などで手に入る。宝の地図を頼りに入口を見つければ、洞くつを探索することが可能。洞くつの構造は地図ごとにちがい、青い宝箱から中身を入手したり、最下層にいるボスに挑んだりできる。ボスを倒せば、別の洞くつの地図などが手に入るのだ。また、宝の地図のなかには「大魔王の地図」というものがあり、その地図で示された洞くつでは、歴代『DQ』シリーズ作品のボスと戦って、最強装備の錬金素材などを集められる。

⬅宝の地図に描かれた地形をよく見て、洞くつの入口がある場所を世界中から探し出す。

➡洞くつにはレベルが設定されており、レベルが高いほど敵が強い反面、貴重なアイテムを入手しやすい。

初登場 すれちがい通信／ワイヤレス通信／Wi-Fi通信

さまざまな通信プレイで冒険の幅が広がる

DS本体の通信機能を使うと、友だちと一緒に冒険したり配信限定のアイテムやクエストを受け取ったりといった、ふだんとはちがった遊びを楽しめる。ほかにも、すでにサービスは終了しているが、「バトルロードⅡレジェンド」とのすれちがい通信(超連動)で大魔王の地図を受け取ることや、イベント会場でのすれちがい配信でスペシャルゲストを受け取ることなどもできた。

すれちがい通信 呼び込み

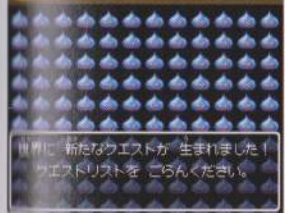
⬆ほかのプレイヤーの主人公をリッカの宿屋に招く。手持ちの宝の地図を、通信相手のプレイヤーにあげることも可能。

ワイヤレス通信 マルチプレイ

⬆いずれかのプレイヤーの世界に、別のプレイヤーの主人公たちが集まり、最大4人で協力して冒険を行なう。

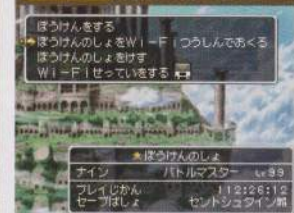
Wi-Fi通信 Wi-Fiショッピング

⬆ロクサーヌが仕入れた日がわりの商品を買える。割引価格のアイテムや、ほかの店にはないアイテムが並ぶことも。

Wi-Fi通信 追加クエスト

⬆新たなクエストに挑めるようになる。通常のクエストとくらべると、クリアが難しいものや、報酬が特別なものが多い。

Wi-Fi通信 スペシャルゲスト

⬆『DQ』シリーズの主要人物がリッカの宿屋を訪れる。話しかければ、その人物と同じ格好になれる装備品を入手可能。

Wi-Fi通信 冒険の書を送る

⬆冒険の成果を送信して、専用のサイトでデータを確認する。プレイ内容の統計を発表する「国勢調査」も実施された。

そのほかのおもな初登場要素

●しぐさ
Bボタンと十字ボタンの組み合わせで、あいさつやお礼などの動作ができる。おもにマルチプレイ用だが、一部のしぐさは冒険を進めるのに必要。

●5種類の新パラメータ
会心の一撃や先制攻撃の確率などに影響する「きようさ」が加わったほか、かしこさが「回復魔力」と「攻撃魔力」に分類された。また、かっこよさは名前が「みりょく」に変わり、装備品を含めた値は「おしゃれさ」として表示される。

●コンボ攻撃
同じ攻撃を同じ相手に連続で当てるとダメージが増える。当てた人数が多いほど増加率もアップ。

●呪文の暴走とパワーアップ
ほとんどの呪文と一部の特技は、使うとまれに暴走またはパワーアップして、ダメージや回復量が増えるか、攻撃が相手に効きやすくなるかする。

●盾ガード
盾を装備していると、敵の直接攻撃や一部の呪文を盾で受け止めて完全に防げることがある。モンスターのなかにも、盾や武器などを構え、盾ガードと同じように攻撃を防いでくるものがいる。

●怒り狂う
戦闘中にこちらがとった行動によっては、魔物が怒り狂う。怒り狂った魔物は、そのきっかけを作ったキャラクターばかり狙うようになる。

キャラクター図鑑

『ドラゴンクエストIX』人物相関図

ナザム村の人
- ラテーナ

帝国三将
- ゲルニック将軍
- ゴレオン将軍
- ギュメイ将軍

魔帝国ガナン
- 暗黒皇帝ガナサダイ
- 夫婦
- リンドネラ

帝国三将 → ラテーナ：襲撃する
帝国三将 → 暗黒皇帝ガナサダイ：仕える
ラテーナ → エルギオス：好意
帝国三将 ↔ エルギオス：敵対
帝国三将 → アギロ：投獄する

天使界の住人
- エルギオス
- 長老オムイ
- イザヤール
- 主人公

イザヤール → エルギオス：師事
長老オムイ → 主人公：地上につかわす
主人公 → イザヤール：師事

天の箱舟の人々
- アギロ
- サンディ

サンディ → アギロ：テンチョーと呼ぶ
サンディ → 主人公：ついていく
アギロ → 主人公：協力する
サンディ — セレシア：?

神の創りし竜から分かたれた3体
- グレイナル
- バルボロス
- アギロゴス

リンドネラ ↔ グレイナル：敵対
グレイナル ↔ バルボロス：敵対
バルボロス → 暗黒皇帝ガナサダイ：協力する

主人公 → リッカ：守護天使として見守る
リッカ → 主人公：ウォルロ村で面倒を見る
カマエル → 主人公：錬金釜として仕える

ウォルロ村の人々
- リベルト
- リッカ

リベルト — リッカ：親子
リベルト — ルイーダ：知人

リッカの宿屋の人々
- ラヴィエル
- ルイーダ
- ロクサーヌ
- カマエル

ルイーダ → リッカ：宿屋にスカウト
ロクサーヌ → リッカ：協力する
イザヤール — ラヴィエル：?

神々
- 女神セレシア
- 創造神グランゼニス

女神セレシア — 創造神グランゼニス：親子

人間として旅する天使
主人公

天使界の住人。地上で人間たちを助ける「守護天使」の役目を師匠のイザヤールから引き継ぎ、人々の感謝の気持ちの結晶である「星のオーラ」を集めていた。しかし、天使界で大事件が起きたときに光輪と翼を失い、自分が守護していたウォルロ村に落ちてしまう。村で出会ったサンディの助けを借りて天使界へ帰ったのち、長老オムイの命令を受け、女神の果実を集めるべく世界各地を旅することに。

にぎやかなパートナー
サンディ

ギャル系ファッションに身を包んだ、妖精のような女の子。空飛ぶ列車「天の箱舟」の乗員で、「テンチョー」なる人物を捜す途中で主人公と出会い、行動をともにするようになる。言動は自由気ままだが、他人のことを気づかう一面も。

思い出のセリフ

「女子との約束ブッチするなんて、ありえないんですケド?」
——黒騎士が約束の場所に現れないことに腹を立て

「あんた、星のオーラ見えないんだっけ！　超うける！」
——大量に出現した星のオーラに気づかない主人公に

「アタシってね……!!　……ネ…………に……」
——主人公との別れぎわに自分の秘密を教えようとして

物語上の重要キャラクター

人情味あふれる運転士

アギロ

天の箱舟の運転士で、サンディが「テンチョー」と呼ぶ人物。天使界で大事件が起きたさい、カデスの牢獄に落ちてそのまま収監されたが、主人公の協力を得て脱獄する。人間では知り得ないことを語るなど、謎めいた部分が多い。

思い出のセリフ

「いまでこそヤツらに従ってるふりをしてるが、あきらめたワケじゃねえ」
――主人公にカデスの牢獄を案内しながら

「この世界は広い！ まだ、お前の知らないものが山ほど待っているぞ!!」
――天の箱舟を呼ぶ笛を主人公に渡して

火山に住む空の英雄

グレイナル

300年ほど前にガナン帝国と戦い、現在はドミール火山で暮らしている竜。地元の酒「竜の火酒」が好物。

思い出のセリフ

「……よかろう。いにしえの竜族の力、思い知らせてくれるわっ!」
――主人公をガナン帝国兵とまちがえて

「これを着てわが背に乗れば、その魔力により、わしはふたたび空飛ぶ力を取りもどせるはずじゃ」
――主人公に竜戦士の装具を渡して

悲しき運命を負った天使

エルギオス

かつてナザム村の守護天使を務めていた上級天使。天使界で彼の名を口にすることはタブーとされている。

大事な人を捜す女性

ラテーナ

冒険の途中で何度か主人公の前に現れる女性。誰かを捜して世界をさまよっているが、その姿は主人公やサンディにしか見えない。ナザム村の出身で、はるか昔に故郷で起きた悲劇と深い関わりを持つ。

思い出のセリフ

「……あの人はここにもいない」
――峠の道で周囲を見まわしてから

「私はきっとあなたを見つけ出す。あなたがどこにいても、たとえ何年、何十年かかってもかならず……」
――慕っていた人物が連れ去られたときに

物語上の重要キャラクター

人間を思いやる美しき女神

女神セレシア

創造神グランゼニスの娘。慈愛の心に満ちており、かつて人間界に危機が訪れたときも、その身をもって守り抜いた。天の箱舟が停車できる「青い木」を生み出す力を持つほか、天使界および人間界にある世界樹の誕生にも関与している。

思い出のセリフ

「星のオーラを捧げてくれたおかげで……私はこうして目覚めることができました……ありがとう……」
――主人公たちの前に姿を現して

神の国の絶対なる存在

創造神グランゼニス

全知全能の神。天使たちには「地上に人間界を創り、星空に天使界を創った者」としてあがめられている。

天使界のキャラクター

主人公の偉大なる師

イザヤール

屈指の実力を誇る上級天使。これまで弟子を持たなかったが、主人公の才能にひかれ、みずから進んで師匠となった。ウォルロ村の守護天使を主人公に継がせたあと、理由も告げずに世界をまわる旅に出る。

思い出のセリフ

「このイザヤール、師としてこれ以上の喜びはない」
――主人公の働きぶりに感心して

「天使は自分よりも上級の天使に逆らえぬ。それが習わしと教えたはずだ」
――女神の果実を渡そうとしない主人公に

数千年の時を生きる老天使

長老オムイ

最高位の天使。大昔からの神の命令に従い、星のオーラを集めるべく天使たちを地上に送っている。

思い出のセリフ

「ふたたび地上へとおもむき、星のオーラを集めてくるのじゃ」
――世界樹に星のオーラを捧げた主人公に

「我ら天使に、そのような役目があったとは……!」
――天使界が誕生した経緯を知り

天使界の司書を務める天使

ラフェット

世界の歴史をまとめた書物を管理し、天使界の出来事も記録している女天使。イザヤールとは旧知の仲。

ウォルロ村のキャラクター

父から継いだ宿屋を営む少女

リッカ

宿屋の看板娘。幼少期に母を、2年前に父を亡くし、祖父と暮らしていた。世界一の宿屋を決めるグランプリの優勝者「宿王」の称号を父が持っていたことを知り、同じ道をたどろうと、セントシュタイン王国で宿屋をはじめる。

思い出のセリフ

「何ができるかわからないけど、ルイーダさんの申し出を引き受けてみるよ!」
——セントシュタイン

「まあ、こんな日もあるよ! 気にしない、気にしない!!」
——呼び込みに失敗した

遊んでばかりのドラ息子

ニード

リッカに想いを寄せている、村長の長男。長らく職に就こうとしなかったが、リッカが村を離れるさいに彼女の宿屋を継いだ。最初は仕事ぶりが雑だったものの、リッカの祖父による厳しい指導で腕を上げていく。

思い出のセリフ

「守護天使がホントにいるなら、このニード様の目の前に連れてきてみろってんだ」
——リッカが守護天使を慕うのが不満で

「別にお前のためじゃねーよ!」
——宿屋を継いだことへの礼を言うリッカに

孫娘の良き理解者

リッカの祖父

他界した息子夫婦にかわって孫のリッカを見守る老人。宿屋の鬼「宿鬼」と恐れられた人物でもある。

伝説の称号を持つ男性

リベルト

過去に宿王の称号を授かった、リッカの父。娘の療養のためにウォルロ村へ移り、2年前に病死した。

働かない息子に悩む

村長

ニードの父。村長の座を継ぐはずの息子が遊んでばかりなので、と説教をくり返す日々を送ってい

お年ごろな牡馬

ゴメス

農夫が飼っているウマ。“嫁”とは相性が悪くて別れたが、たな“嫁”のカトリーヌとは仲が

セントシュタイン城・城下町のキャラクター

冒険者が集う酒場の女主人

ルイーダ

宿屋の一角にて酒場を営む美女。強気な性格で、「人の才能を見抜く力がある」とみずから豪語し、リッカやレナなどを宿屋にスカウトした。もとは冒険者だったが、相棒ミロの死をきっかけに旅をやめている。

思い出のセリフ

「ねえ、あなたっ! セントシュタインで宿屋をやってみる気ない?」
——リッカが宿王の娘だと知って声をかけ

「その言葉を待ってたわ! さあ、リッカ、いまこそアレを見せるときよ!」
——リッカの父の功績をレナに尋ねられて

不思議な力を持った女天使

ラヴィエル

宿屋のカウンターにすわっている天使。天使を異世界へ導く門「天使の扉」を開く能力を持つ。主人公のことを最初から知っていたり、「星がまたたく日を待っている」と語ったりするなど、その素性には謎が多い。

思い出のセリフ

「人間の姿を持つにもかかわらず、天使である私の姿が見える……。そうか。キミがそうなのか……」
——はじめて主人公と出会って

「またキミに会えるといいな」
——自分の世界へ帰る主人公に

冒険者たちの大事なお金の番人

レナ

宿屋のゴールド銀行を担当する女性。金庫番の才能があるとルイーダに言われ、現在の職に就いた。

さまざまな品を生み出す釜

カマエル

宿屋の地下室で発見された、錬金用の釜。天使とのみ会話することができ、執事のように主人公に接する。

思い出のセリフ

「では、わたくしを気にかけて、お声をかけてくださったと?」
——錬金を断った主人公に

「大成功はしなかったようですね。とはいえ、それがふつうなのです。どうか気を落とされませんように」
——錬金が大成功にならなくて

世界宿屋協会の清楚な派遣員

ロクサーヌ

世界宿屋協会から派遣されてきた女性。協会から仕入れた品を宿屋のなかで販売するかたわら、リッカの手腕をこまかく観察している。ときには協会の特命を受け、華麗なフットワークで悪人に立ち向かうことも。

思い出のセリフ

「ようこそ！　本日もステキでお得な情報をお届けいたしますわ！」
——買い物にきた主人公に[illegible]

「お客の多くがリピーターとなるのは、これが決め手とも言えそうですわね！」
——リッカのていねいな対応を[illegible]

セントシュタイン城・城下町のキャラクター

強い意志を持つ高潔な王女

フィオーネ姫

セントシュタイン王国の姫。正義感が強く、他人のために行動するあまり、危機に何度も直面する。

思い出のセリフ

「あの黒騎士は、父の言うような悪い人ではありません。そんな気がしてならないのです……」
——主人公に黒騎士への協力を頼んで

「あのかたのことを考えていたら、ここまできてしまいました」
——危険をいとわずにルディアノ城を訪れて

大国を治める偉大な[illegible]

王様

セントシュタインの国王。国を[illegible]格に治めるかたわら、宿王グランプリの審査員長も務めている。

セントシュタイン城・城下町のキャラクター

娘と国を案ずる優しき女性

王妃

セントシュタインの王妃で、フィオーネ姫の良き母親。涙もろく、悲しくてもうれしくてもすぐに泣く。

エラフィタ村のキャラクター

フィオーネ姫の元世話役

ソナばあさん

かつてセントシュタイン城で働いていた老婦人。ルディアノ王国ゆかりのわらべ歌を知っている。

悲しい恋を経験した[illegible]

クロエばあさん

ソナばあさんの友人。恋人だった彫刻師が旅に出たまま帰らず、[illegible]みに暮れたのち別の男性と結ばれた。

ルディアノ城のキャラクター

婚約者を捜してさまよう騎士

なぞの黒騎士

セントシュタイン城に現れ、姫を出すように求めてきた魔物。正体は、亡国ルディアノの騎士レオコーン。

思い出のセリフ

「キサマに用はない……。姫君はどこだ……。姫君を出せッ！」
——目的の姫がいないことを知り

「あなたがメリア姫でないことはもうわかっていた。しかし……、あなたがいなければ、私はあの魔物の意のまま……」
——婚約者に扮して踊ったフィオーネ姫に

愛しの人と生き別れた王女

メリア姫

「しらゆり姫」の異名を持つ、ルディアノ城の姫。レオコーンの婚約者で、フィオーネ姫によく似ている。

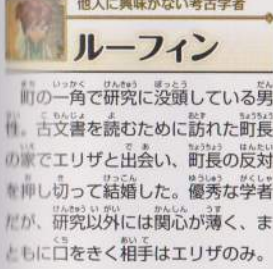
黒騎士が乗る漆黒の牝馬

カトリーヌ

黒騎士の愛馬。主人が去ったあとセントシュタインの武器屋に引き取られ、さらにウォルロ村へ売られる。

ベクセリアの町のキャラクター

他人に興味がない考古学者

ルーフィン

町の一角で研究に没頭している男性。古文書を読むために訪れた町長の家でエリザと出会い、町長の反対を押し切って結婚した。優秀な学者だが、研究以外には関心が薄く、まともに口をきく相手はエリザのみ。

思い出のセリフ

「ん～、それって意味あるのかい？　めんどくさいな……」
——主人公に自己紹介するようエリザに言われ

「はじめて自分がいかに多くの人々に関わっているのか気づきました」
——町中で感謝の言葉をもらって

ベクセリアの町のキャラクター

夫を思いやる若奥様

エリザ

町長の娘で、ルーフィンの妻。無邪気さのなかに、どんな状況でも明るく夫を支える芯の強さを持つ。

思い出のセリフ

「ルーくんってのは、うちの主人のルーフィンのことね。キャッ！　主人ですって。てれるぅ～！」
——ルーフィンに会いにきた主人公に

「ルーくんにこの町を好きになってもらうこと。それが私の夢でしたから」
——立ち直ったルーフィンを見つめながら

娘の結婚に納得できない父

町長

町を代々治める名家の当主。娘と結婚したルーフィンとは、その才能を認めつつもうまく接せずにいる。

ダーマ神殿のキャラクター

転職の儀式を行なう聖職者
ダーマ大神官

転職の神「ダーマ神」に仕える最高位の神官。果物が大好きで、それを手みやげに会いにくる人もいる。

思い出のセリフ

「覚えているのは、自分が自分でなくなっていく恐怖だけじゃ……」
——ダーマの塔での出来事を振り返り

「新たな職業になり、装備も変わっておるじゃろう。見直しをおこたらぬようにな。さあ、ゆくがよい」
——転職の儀式を終えて

訪問者への対応に
神官

上位の神官。転職の儀 ないため、大神官の留 望む人々の非難を浴びることに

「申しわけありません みなさん ただいま 大神官さまが 不在でして。 もうしばらく お待ちを……。

ツォの浜のキャラクター

帰らぬ父を待つ女の子
オリガ

浜辺に住む少女。行方不明の父を想って泣いていたとき、海の守り神であるぬしさまを呼ぶ力を得る。以来、ぬしさまに魚を恵んでもらって村人に与えていたが、そのせいで誰も働かなくなったことに不安を抱く。

思い出のセリフ

「あたしたちのこんな暮らし……やっぱりまちがってますよね?」
——村に感じている不安を主人公に打ち明け

「ちょ、ちょっと様子がヘンですね。もしかして、これは危ないかも?」
——ひさしぶりに会ったぬしさまを見て

ツォの浜のキャラクター

貧困から抜け出そうとする男
村長

村を治めている人物。富への執着心が強く、オリガを養女にし、ぬしさまを呼ぶ力を独占しようとする。

思い出のセリフ

「そんな話、いまさら村の者が納得するわけないであろう?」
——もうぬしさまを呼びたくないと言うオリガに

「ほら、早く祈りなさい! ぬしさまに財宝を持ってきていただくんだ!」
——オリガの力をひとり占めしようとして

オリガと仲がいい少年
トト

村長の息子。オリガの幼なじみ が、彼女がぬしさまを呼ぶのに くなってからは一緒に遊べずにいる

浜辺の洞くつのキャラクター

心優しき海の主
ぬしさま

ツォの浜の守り神。最初に現れるのはある人物の願いから生まれたもので、本物とは別の機会に会える。

思い出のセリフ

「いじめたりしてすまんの〜。わしゃ、ちょっとネボケとったわ〜」
——寝ぼけて襲ってしまった主人公に謝り

「すまんの〜。ひとつ忘れておった〜。海で拾ったんじゃ〜。これも大切なもんじゃろ〜?」
——主人公に女神の果実を見せながら

大海に消えた漁師
オリガの父

ツォの浜で娘のオリガと暮らしていた男性。村一番の漁師だったが、嵐の日に漁に出たまま姿を消した。

カラコタ橋のキャラクター

ちいさなメダルの収集家
キャプテン・メダル

メダル王家の末裔。ちいさなメダルの美しさに魅せられ、自分の財宝と引きかえにメダルを集めている。

思い出のセリフ

「世界中のちいさなメダルを探し求める、風来のメダル王さ」
——主人公に自己紹介して

「そのポーズで、ちいさなメダルに眠るともおとらぬ輝きを、あたりに振りまくがいい!」
——自分の決めポーズを主人公に教えて

石の町のキャラクター

彫刻のために故郷を捨てた男
ラボオじいさん

エラフィタ村から修行に旅立った彫刻家。故郷への未練から、ある作品をビタリ山の山頂で完成させる。

サンマロウの町のキャラクター

ひとりで屋敷に住む少女
マキナ

他界した大商人夫婦の娘。生まれつき病弱だったが、ある日突然元気になった。しかし、屋敷の使用人を追い出したり、友だちとなった者に何でもあげたりと、以前とは別人のような振る舞いを見せる。

思い出のセリフ

「船? 船がほしいの? いいわ、あげる。どこへでも持っていって」
——船を求める主人公に向かって

「あなたに命が宿って、私だけのお友だちになってくれたら、どんなに……」
——人形のマウリヤに話しかけて

サンマロウの町のキャラクター

マキナの大切な友だち

マウリヤ

マキナが幼少時からかわいがっていた人形。姿はマキナにそっくりだが、服とリボンの色がちがう。

マキナを古くから知る人物

乳母

マキナの元世話役。マキナが部屋に閉じこもったと聞き、彼女が心を開く人物を紹介してくれる。

高い技術を持つ人形師

からくり職人

マウリヤの生みの親。マキナが屋敷から使用人を遠ざけるなか、彼だけは屋敷に何度も招かれていた。

大商人の屋敷をうらやむ男性

町長

町の責任者。大商人の家より自宅がせまいのをボヤくが、やがて妻に仕事を取られて肩身までせまくなる。

サンマロウ北の洞くつのキャラクター

さすらいの

誘拐犯

マスクとヒゲのふたり組。マキナに両親がいないことを知らず、を身代金目的で誘拐してしまう。

グビアナ城・城下町のキャラクター

自分勝手な若き女王

ユリシス女王

グビアナ王国の統治者。生後まもなく母を亡くし、父も国政に追われていたせいで親の愛情を受けられず人の心がわからぬ人物に育った。王位継承後は、国の予算や水源を私物化し、臣下や国民を困らせている。

思い出のセリフ

「言いわけをしてもムダ……。
お前は今日かぎりでクビよ」
——ペットのアノンに逃げられた

「ばっちい旅人さんにさわられたから
さっそくお風呂に行きましょう
——アノンを連れて沐浴場へ向かい

グビアナ城・城下町のキャラクター

女王の友である金色のトカゲ

アノン

ユリシス女王のペット。女王が心を許す唯一の相手で、アノンも彼女のために人間になりたがっている。

孤独な女王を心配する侍女

ジーラ

城内で懸命に働く女性。女王の横暴がさびしさの裏返しだと知っており、何とかしたいと考えている。

国の繁栄に尽くした

先代王ガレイウス

第17代グビアナ国王で、ユリシスの父。地下水道の建設や の 化などを実現したのち、他界した。

期待の新星ベリーダンサー

ビビアン

夜のダンスホールで踊る女性。無名の時期が長かったが、世界に平和が訪れたころからファンが現れる。

カルバドの集落のキャラクター

遊牧民の次期リーダー

ナムジン

族長ラボルチュの息子。いずれ族長となる身ながら、意気地のなさを見せては父を不安にさせていた。しかし、それは集落を狙う者をあざむくための演技で、本来の姿を偶然目撃した主人公には真意を打ち明ける。

思い出のセリフ

「ボ、ボクにはムリだー!!」
——集落に現れた魔物におびえた様子で

「自分たちのモノでない力に頼りきるなど、誇りを捨てたも同じこと！
いいか、みんな!!」
——魔物にだまされていた民をいましめ

カルバドの集落のキャラクター

息子の自立を願う族長

ラボルチュ

カルバド草原の遊牧民を率いる人物。跡取りであるナムジンが一人前になれていないと悩んでいる。

思い出のセリフ

「オレは父親として
あいつに自信を持たせてやりたい。
だが、いったいどうすれば……」
——臆病な息子をふがいなく思い

「いまのお前の姿を、
一度でいいから見せたかったよ」
——妻の墓前で息子に語りかけて

ナムジンの優しき母

パル

カズチャ村からラボルチュのもとへ嫁いだ女性。集落の民に慕われていたが、夫と息子を残して他界した。

カルバドの集落のキャラクター

膨大な魔力を持つ呪術師

シャルマナ

集落に突然現れ、自分に従う者に癒しの術をほどこしてきた女性。ラボルチュにも気に入られている。

思い出のセリフ

「ホホホ。魔物退治に協力いたせ。
そして、魔物のトドメを
ナムジン様に刺させるのじゃ」
——果実探しの手助けと引きかえに主人公に命じ

「わらわがお守りするでな。
もう泣かなくてもいいぞえ」
——魔物に勝ったナムジンをほめたたえて

ナムジンの古くからの仲間

ポギー

ナムジンやパルの友だちのマンドリル。草原で助けられたのをきっかけに、彼らと仲良くなった。

エルシオン学院のキャラクター

名門校エルシオンの問題児

モザイオ

校内で一番の不良生徒。授業を平気でサボるなど、教師に反発してばかりだが、仲間に対しては面倒見が良い。生徒失踪事件に巻きこまれたさい、エルシオン卿の言葉を聞いて心を入れかえ、生徒会長を目指す。

思い出のセリフ

「オレさまの必殺メガトン[illegible] あの世へ送ってやるぜ!!」
――深夜に現れるという[illegible]

「まじめに勉強して[illegible] 応えるってのも[illegible]」
――エルシオン[illegible]

ナザム村のキャラクター

村になじめない新参者

ティル

心優しい少年。サンマロウの町に住んでいたが、少し前に両親を亡くし、おじであるナザム村の村長に引き取られた。しかし、村にはよそ者を嫌う空気が漂っており、肩身のせまい思いをしている。

思い出のセリフ

「よそ者よそ者ってそればかり! もういいっ、もういいよっ!!」
――主人公をよそ者と嫌う村人に向かって

「ドミールにいるっていうグレイナルに会えば、力を貸してもらえるかも!?」
――行くあてのない主人公に助言し

モザイオを慕う悪友

不良たち

モザイオとつるんでいる生徒たち。仲間が行方不明になり、自分たちもそうなるのではと不安がっている。

思い出のセリフ

「なあ、あれってマジかな? 幽霊がさらうってやつ」
――生徒失踪事件のウワサにおびえて

「モザイオはクチわりいけど、いつもオレたちのために行動するやつなんだ」
――モザイオへの信頼を語って

伝説的なスパルタ[illegible]

エルシオン[illegible]

学院の創立者。教育に[illegible]で、不良生徒を怒って[illegible]を放つほど厳しく指導して[illegible]

村の教訓に従う男性

村長

[illegible]ザム村の指導者。部外者が訪れ[illegible]せいで村が滅びかけた過去を知っ[illegible]おり、よそ者を誰よりも嫌う。

故郷に尽くした村長

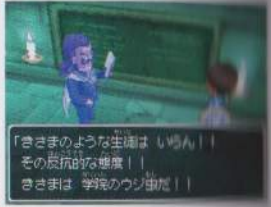
ラテーナの父

かつてのナザム村の長。ガナン帝国が襲撃してきたとき、村のために とった行動が思わぬ悲劇を生む。

ドミールの里のキャラクター

空の英雄をよく知る人物

里長の母

古くからグレイナルの世話をしている女性。彼と会うために、ドミール火山をひとりで登り下りしている。

温和でマイペースな指導者

学院長

学院の現院長。主人公のことを自分が呼んだ探偵だと早合点したまま、生徒失踪事件の調査を頼む。

事件の意外な被害者

名探偵

生徒失踪事件の調査のため、学院長に呼ばれた探偵。到着時には事件が解決しており、門前払いを食う。

各地に名前が残る守護天使たち

ウォルロ村をはじめ、ほとんどの町や城には守護天使がいる。実際に会う機会はないものの、その地域にある守護天使像を調べれば、彼らの名前がわかるのだ。詳細は下の表のとおりで、これら以外の場所では、名前が表示されないか、像が壊れていて名前を読めない。

町や城ごとの守護天使の名前

場所	守護天使の名前
ウォルロ村	(主人公の名前)
セントシュタイン城	サルエル、ボルタス
グビアナ城	タルケシュ
エルシオン学院	モリケンヌ

スペシャルゲストとして登場する歴代『DQ』キャラクター

Wi-Fi通信を利用すると、総勢23人のスペシャルゲストがリッカの宿屋に泊まりにくる。スペシャルゲストはいずれも『DQ』関連作品の主要人物で、宿屋のVIPルームで会うことが可能だ。

←スペシャルゲストとの会話では、出典作品を知る人にはなじみ深い単語が飛び出すことも。

リッカの宿屋に現れるスペシャルゲスト

『DQII』のキャラクター
- クッキー(サマルトリアの王子)
- プリン(ムーンブルクの王女)

『DQIV』のキャラクター
- ライアン
- トルネコ
- アリーナ
- マーニャ
- ブライ
- ミネア
- クリフト

『DQV』のキャラクター
- ビアンカ
- デボラ
- フローラ

『DQVI』のキャラクター
- ハッサン
- バーバラ
- ミレーユ

『DQVII』のキャラクター
- キーファ
- マリベル

『DQVIII』のキャラクター
- ヤンガス
- トロデ
- ゼシカ
- モリー
- ククール

『DQソード』のキャラクター
- セティア

冒険の世界地図

青い木では天の箱舟の乗り降りができ、船を使わずに大陸間の移動が可能。高台の上や山脈に囲まれた場所には、天の箱舟を自由に動かせるようになってから行ける。

1 ウォルロ村
2 峠の道
3 キサゴナ遺跡
4 キサゴナの丘
5 セントシュタイン城・城下町
6 シュタイン湖
7 エラフィタ村
8 ルディアノ城
9 セントシュタイン東の関所
10 ベクセリアの町
11 封印のほこら
12 青い木（アユルダーマ島）
13 ダーマ神殿
14 ダーマの塔
15 ツォの浜
16 海辺の洞くつ
17 船着場
18 カラコタ橋
19 山小屋
20 ビタリ山
21 石の町
22 サンマロウの町
23 サンマロウ北の洞くつ
24 サンマロウ西の灯台
25 最果ての井戸
26 小島のほこら
27 グビアナ城・城下町
28 グビアナ地下水道
29 カルバドの集落
30 狩人のバオ
31 ダダマルダのほら穴
32 カズチャ村
33 エルシオン学院
34 エルシオン地下校舎
35 ナザム村
36 希望の泉
37 魔獣の洞くつ
38 竜の門
39 ドミールの里
40 ドミール火山
41 カデスの牢獄
42 青い木（ガナン帝国領）
43 ガナン帝国城
44 閉ざされた牢獄
45 精霊の泉
46 アルマの塔
47 森の広場
48 スピオの家
49 ビーンの丸太小屋
50 湖の木
51 商人のアジト
52 砂漠の毒沼
53 アントンの家
54 海賊バトのほら穴
55 極北の民家
56 極北のまきば
57 旅芸人の小屋
58 学者の井戸
59 封印の井戸
60 大魔法使いの井戸
61 岩山のほら穴
62 山頂の北の井戸
63 山頂の南の井戸

冒険の旅路

冒険スタート！

世界樹を守る天空の世界

天使界

▶ウォルロ村で入手した星のオーラを世界樹に捧げたあと、長老オムイから「星のオーラをもっと集めてくるように」と命じられる

名水が流れるのどかな村

ウォルロ村

▶村人を助けて星のオーラを集める

天使界

▶世界樹に星のオーラを捧げると、天使界に大事件が起こる

ウォルロ村

▶「峠の道の土砂くずれを何とかしたい」というニードと一緒に村を出発する

旅人が通る山道

峠の道

▶セントシュタイン王国の兵士からルイーダという女性の行方を尋ねられる

ウォルロ村

▶ルイーダが向かったと思われる遺跡の話を聞く

封印された地下街道

キサゴナ遺跡

▶ブルドーガと戦い、ガレキに足をはさまれていたルイーダを助ける

ウォルロ村

▶サンディが強引についてくる
▶リッカとルイーダがセントシュタイン王国へ向かう

峠の道

▶天の箱舟が動くかどうかを調べる

広大な平原に築かれた王国

セントシュタイン城・城下町

▶王様から黒騎士の退治を頼まれる

城の北に位置する美しい湖

シュタイン湖

▶黒騎士と戦い、彼の素性を聞く

セントシュタイン城

▶フィオーネ姫から「黒騎士の祖国を探してほしい」と頼まれる

巨大な神木を囲む村

エラフィタ村

▶ルディアノ王国にまつわるわらべ歌を聞かせてもらう

森のなかの荒れ果てた城

ルディアノ城

▶黒騎士の無念を晴らすために、妖女イシュダルと戦う

セントシュタイン城

▶事件解決のほうびに、王様から宝物庫にある宝をもらう

セントシュタイン城下町

▶サンディから「天の箱舟の様子を見に行こう」と提案される

峠の道

▶天の箱舟が少し動いたことを確認し、さらなる人助けへ向かう

川を渡る橋に建てられた関所

セントシュタイン東の関所

謎の病気で危機に瀕する町

ベクセリアの町

▶町長から「はやり病の元凶の封印に向かうルーフィンを護衛してほしい」と頼まれる

遺跡の入口を封じた建物

封印のほこら

▶ツボに封印するために、病魔パンデルムと戦う

ベクセリアの町

▶エリザに頼まれて、突然の不幸に落ちこむルーフィンを励ます

峠の道

▶誰かを捜している謎の女性を見かける
▶天の箱舟に乗って天使界へ向かう

謎の光で多大な被害を受けた地

天使界

▶長老オムイから「女神の果実を集めて持ち帰るように」と命じられる

次ページへ

前ページより

天の箱舟の停車駅となる大樹
青い木(アユルダーマ島)

多くの人が転職に訪れる神殿
ダーマ神殿

▶ダーマ大神官が行方不明になった原因を調べる

かつては転職の場であった塔
ダーマの塔

▶魔神ジャダーマと戦ったあと、ダーマ大神官が落とした女神の果実を拾う

不漁に悩んでいた小さな村
ツォの浜

▶海辺の洞くつに連れ去られたオリガを追いかける

海に面した危険な洞くつ
海辺の洞くつ

▶ぬしさまと戦ったあと、オリガの父から女神の果実をもらう

ツォの浜

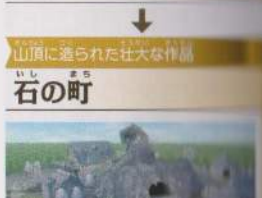
▶渡し船で南東の大陸へ向かう

渡し船の発着場
船着場

▶「サンマロウの町には立派な船がある」という話を聞く

ワケありな人々が住む町
カラコタ橋

▶橋の上で謎の女性とふたたび出会う

彫刻家の住居がある山
ビタリ山

山頂に造られた壮大な作品
石の町

▶石の番人と戦ったあと、ラボオじいさんから女神の果実をもらう

南東の大陸で一番の港町
サンマロウの町

▶船の持ち主であるマキナが誘拐される

魔物とならず者の住みか
サンマロウ北の洞くつ

▶誘拐犯から逃げ出したマキナを追いかけ、妖毒虫ズオーと戦う

サンマロウの町

▶マキナの船をゆずり受けたあと、彼女の家で女神の果実を拾う

砂漠の中央に位置する城
グビアナ城・城下町

▶まほうのカギを入手する
▶大臣に頼まれ、ユリシス女王が飼っているトカゲのアノンを見つけたあと、ユリシス女王が連れ去られる

水が枯れた城下の水路
グビアナ地下水道

▶ユリシス女王をさらった犯人と戦い、反省した犯人から女神の果実をもらう

グビアナ城

▶ユリシス女王がこれまでの横暴をわびる

草原の民が集う地
カルバドの集落

▶シャルマナから「魔物退治に旅立ったナムジンに協力してほしい」と頼まれる

遊牧民の狩りの拠点
狩人のパオ

▶逃げ出したナムジンを追う

ナムジンの母の墓が立つ洞くつ
ダダマルダのほら穴

▶ナムジンの真意を知ったあと、バルから「アバキ草を探してナムジンに渡してほしい」と頼まれる

魔物によって滅ぼされた村
カズチャ村

▶村の奥でアバキ草を拾う

狩人のパオ

▶ナムジンにアバキ草を渡す

カルバドの集落

▶アバキ草から作ったアバキ汁で魔物の正体を暴き、呪幻師シャルマナと戦ったあと、女神の果実を入手する

雪国に建設された名門校
エルシオン学院

▶学院長に探偵とカンちがいされ、生徒失踪事件の調査を頼まれる

地下に封じられた旧校舎
エルシオン地下校舎

▶モザイオたちを助けるために生徒失踪事件の犯人と戦い、女神の果実を入手する

エルシオン学院

▶学院長から報酬をもらう

次ページへ

前ページより

青い木(アユルダーマ島)

▶7つ集めた女神の果実を届けに天使界へ向かうが、ある人物に女神の果実を奪われたあと、闇竜バルボロスの攻撃で地上に落とされる

暗い過去を持つ辺境の村

ナザム村

▶ティルに介抱されて目を覚ます

緑に囲まれた静かな泉

希望の泉

▶ティルからグレイナルの話を聞いたあと、謎の女性とふたたび出会い、ラテーナと名乗った彼女から「星空の首かざりを持ってきてほしい」と頼まれる

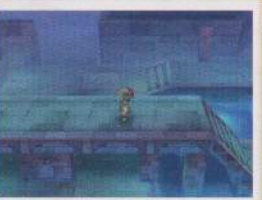
ナザム村

▶星空の首かざりを入手する

希望の泉

▶ラテーナに星空の首かざりを渡したあと、彼女からナザム村の過去の話を聞く

結界で閉ざされた洞くつ

魔獣の洞くつ

▶大怪像ガドンゴと戦ったあと、光の矢を入手する

深い渓谷で分断された地

竜の門

▶光の矢を使って谷に橋を架ける

火山のふもとにある平和な里

ドミールの里

▶里長からグレイナルの居場所を聞く

溶岩が絶えず流れる活火山

ドミール火山

▶闇竜バルボロスを追うため、グレイナルに協力を求める

ドミールの里

▶ガナン帝国兵と戦ったあと、グレイナルからの「竜の火酒をひとりで持ってくれば話を聞く」という伝言を聞き、竜の火酒を入手する

ドミール火山

▶グレイナルに竜の火酒を渡し、竜戦士の装具をもらう

▶グレイナルに乗って闇竜バルボロスと戦うが、主人公だけ地上に落とされる

脱獄不能とされるガナン帝国の収容所

カデスの牢獄

▶アギロたちと反乱を起こしてゴレオン将軍と戦ったあと、さいごのカギを入手する

天使界

▶天の箱舟で神の国へ向かう

神の宮殿があると伝わる地

神の国

▶長老オムイから受け取った女神の果実を、神の宮殿で捧げる

天使界

▶女神セレシアから「人間たちをガナン帝国から守ってほしい」と頼まれる

女神の力で新たに現れた大樹

青い木(ガナン帝国領)

恐るべき魔帝国の本拠地

ガナン帝国領

▶ガナン帝国城の入口をふさぐオーラを、女神セレシアが消し去る

復活した暗黒皇帝の居城

ガナン帝国城

▶ゲルニック将軍、ギュメイ将軍、暗黒皇帝ガナサダイと戦ったあと、地下の牢獄に捕らわれている天使たちの救出に向かう

ガナン帝国城の地下にある巨大牢

閉ざされた牢獄

▶最下層にいた天使を助けた直後、その天使と闇竜バルボロスが神の国へ飛び去る

天使界

▶堕天使エルギオスに勝つために、女神の果実を食べる

憎しみの気で満ちた宮殿

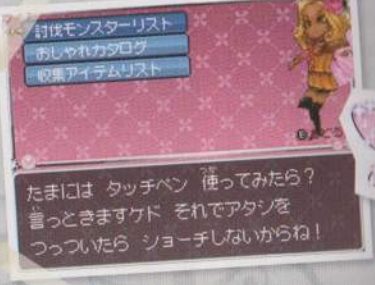
絶望と憎悪の魔宮

▶闇竜バルボロスや堕天使エルギオスと戦う

思い出アルバム

若き天使が長老や師匠に見送られ、
星のオーラを集めに旅立つ
——天使界にて

怒られる覚悟でつっついてみたら……
サンディはひらりと身をかわした！
——戦歴画面にて

討伐モンスターリスト
おしゃれカタログ
収集アイテムリスト

たまには タッチペン 使ってみたら？
言っときますケド それでアタシを
つっついたら ショーチしないからね！

父の夢を継いで王国の宿屋を訪れたリッカ。
宿王となる日はくるのか？
——セントシュタイン城下町にて

もう使わないのに、
今日もどくがのこなを拾ってしまう
——西セントシュタインにて

どくがのこなを 手に入れた！

ついに起動した天の箱舟。
天使界を目指してスウィッチ・オンヌッ！！
——峠の道にて

ショック！ やっと見つけた
女神の果実が輪切りに
——グビアナ城にて

×コマンド

ひとりでは勝てない魔物に襲われ、
じっと友だちの合流を待つ
——マルチプレイにて

空の英雄グレイナルに乗り、
闇竜バルボロスを迎え撃て
——ドミールの里にて

転ばされ、痛恨受けて、また負けた——
ギュメイ将軍に大苦戦
——ガナン帝国城にて

つうこんの いちげき！

メタルキングばかり現れる宝の地図の洞くつには
何度もお世話に
——見えざる魔神の道Lv87にて

×コマンド

エルギオス
「……さあ 始めよう。
世界の滅亡を！

女神セレシアに導かれ、
破壊の化身との決戦に挑む
——絶望と憎悪の魔宮にて

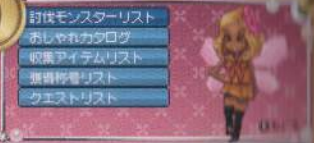
To be continued

『ドラゴンクエスト』シリーズ研究 9

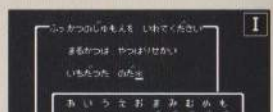
裏技の歴史

・うらわざのれきし

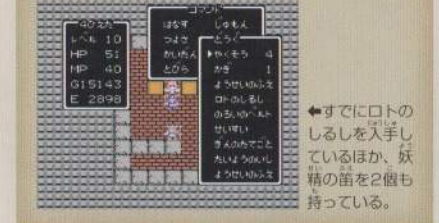
歴代の『DQ』シリーズ作品には、知っているとトクをするテクニックや、アッと驚く裏技が多数隠されていた。それらのなかでも印象的だったものを紹介しよう。

討伐モンスターリスト
おしゃれカタログ
収集アイテムリスト
獲得称号リスト
クエストリスト

タッチペンを使えば 羽の形をしてる コマンドのアイコンを おく場所を 変えられるんですケド……知ってた?

I II どこかで聞いたような言葉が並んだ不思議な復活の呪文

『DQⅠ』や『DQⅡ』の復活の呪文を形作るひらがなは、一文字一文字が冒険の状況を暗号化して表したものになっている。そのため、復活の呪文を通しで読んでも、日本語として意味の通じる文章になることはまずない。しかし、ユーザーが復活の呪文の構造を解析し、意味を持つ文章になっている独自の呪文がいくつも編み出された。

←下記のもの以外にも、当時発行されていたゲーム雑誌の名前にちなんだ復活の呪文などがある。

ふるいけや かわずとびこむ
みずのおと ぱしゃ　I

松尾芭蕉の有名な俳句に、水に飛びこむ擬音を加えた復活の呪文。主人公の名前は「4ひえた」で、レベルは10。装備品は、こんぼう、くさりかたびらと心もとないが、15000G以上のお金を持っているため、強い武器や防具をすぐに買える。

←すでにロトのしるしを入手しているほか、妖精の笛を2個も持っている。

ほりいゆう じえにくすど
らごくえす とだよ　I

ゲームデザイナーの堀井雄二の名前と、発売元のエニックス(当時)の社名、『DQⅠ』のタイトルを並べた呪文。主人公の名前は「おっ゜て」で、虹のしずくを持っているうえ、レベルも25と高い。

ゆうて いみや おうきむ　II
こうほ りいゆ うじとり
やまあ きらぺ ぺぺぺぺ
ぺぺぺ ぺぺぺ ぺぺぺぺ
ぺぺぺ ぺぺぺ ぺぺぺぺ ぺぺ

当時の週刊少年ジャンプの人気コーナー「ファミコン神拳」の登場人物(ゆう帝、みや王、キム皇)と、堀井雄二および『DQ』シリーズのキャラクターデザインを担当する鳥山 明の名前を組み合わせて、残りを「ぺ」で埋めつくした復活の呪文。主人公であるローレシアの王子の名前は「もょもと」。冒険はほとんど進んでおらず、サマルトリアの王子すら仲間になっていないが、レベルが48もあるので、モンスターに苦戦することもなく快適に冒険を進められる。

←サマルトリアの王子は冒険開始時、仲間の名前はすけさんとアイリンだ。

※これらの復活の呪文で冒険を再開した場合の動作は保証しません

I III 最後の戦いがいつもと同じBGMに

『DQ』シリーズ作品では、冒険の最後の戦いで専用のBGMが流れるのが伝統。しかし、その戦闘中に銀のたて琴や妖精の笛を使った場合は、BGMが通常の戦闘時のものに変わる。

←『DQⅠ』では妖精の笛で、『DQⅢ』では銀のたて琴と妖精の笛の両方で、この裏技を実行可能。

II ふたりの仲間の名前も自由に決められる

冒険の仲間であるサマルトリアの王子とムーンブルクの王女の名前は、通常はいくつかの候補から選ばれ、プレイヤーが自由に決めることはできない。しかし、ローレシアの王子の名前(または復活の呪文)の入力を終了するときに、SELECTボタンとSTARTボタンを押していると、ふたりの名前を入力する画面になるのだ。ちなみに、この裏技は、FC版以外でも以下の方法で実行できる。

←成功すればこの画面になり、仲間の名前を入力可能。ただし、復活の呪文で冒険を再開すると、名前はもとにもどる。

◆FC版以外で名前を変更する方法

MSX版&MSX2版

- ローレシアの王子の名前や復活の呪文の入力を終了するときに、STOPキーとSELECTキーを押す

SFC版&GB版&Wii版(※1)

- 冒険の書を選ぶときに十字ボタンの左とSTARTボタンを押しているとサマルトリアの王子の名前を、十字ボタンの右とSTARTボタンを押しているとムーンブルクの王女の名前を変更可能(そのキャラクターを仲間にしている場合のみ)。なお、変更した名前は冒険の書に記録される

※1……Wii版では、STARTボタンのかわりに+ボタンを、SELECTボタンのかわりに−ボタンを押す

II いかずちの杖を何度も取ってお金儲け

ローレシアの城の地下牢にはじごくのつかいがいて、倒すといかずちの杖を入手できる。このじごくのつかいは、復活の呪文で冒険を再開するたびによみがえるうえ、いかずちの杖を売るなどして手放している場合、倒せばいかずちの杖を再入手することが可能。いかずちの杖は19500Gもの高値で売れるため、「じごくのつかいを倒していかずちの杖を入手→いかずちの杖を売る→復活の呪文を聞いて冒険を再開→じごくのつかいを倒していかずちの杖を入手→……」という手順をくり返すだけでどんどんお金がたまっていく。

←この方法でお金をかせげば、高価なちからの盾やミンクのコートなども気軽に買うことができる。

II ちょっとした寄り道で2個目の水のはごろもを入手

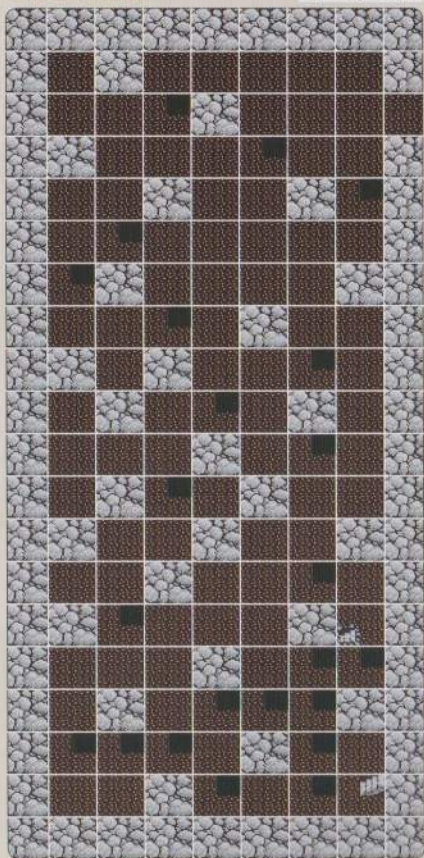
水のはごろもを入手するには、あまつゆの糸と聖なるおりきをそろえて、テパの村にいるドン モハメに渡す必要がある。あまつゆの糸はドラゴンの角で、聖なるおりきはザハンの村でそれぞれ手に入るが、すでに水のはごろもを持っている場合、あまつゆの糸は再入手できない。しかし、ドン モハメにふたつのアイテムを渡したあと、復活の呪文で冒険を再開してから水のはごろもを受け取るまでのあいだなら、2個目のあまつゆの糸を入手することが可能。こうして、あまつゆの糸と聖なるおりきをもうひと組そろえれば、2個目の水のはごろもを作ってもらえるというわけだ。

←水のはごろもは、サマルトリアの王子とムーンブルクの王女のふたりにとって最強の防具となる。

II ロンダルキアへの洞くつは落とし穴の位置に法則がある

ロンダルキアへの洞くつの5Fは、あちこちに落とし穴があるやっかいなフロア。落とし穴の位置は以下のようになっているが、よく見ると、一定の法則で並んでいることがわかる。4マスをひと組とした場合、落とし穴があるのは右上のマスだけで、ほかの3マスは安全なのだ。

←落とし穴に落ちて右上の部屋に出たあとは、右手側の壁に沿って移動していけば落ちずにすむ。

◆落とし穴の位置　■……落とし穴

III 防御しながら行動できる!? 受けるダメージを減らす方法

強敵との戦いでは、一度「ぼうぎょ」を選んでからBボタンでキャンセルし、そのあとでコマンドを入力するのが有効。こうすると、攻撃などを行ないつつ、受けるダメージを半分にできる。

←最後尾の仲間は、この裏技が使えないので、HPが多いキャラクターを最後尾にするのも手。

III ルカニや呪いも怖くない 装備変更の隠れた効果

戦闘中に武器を選ぶと、装備を変更しつつ攻撃できるが、この装備変更には隠れた効果がある。じつは、装備変更と同時に、ルカニやボミオスなどで下がったパラメータがもとにもどるのだ。

←戦闘中の装備変更には、本来は装備からはずせない呪われた武器をはずせるという性質もある。

III 闇のランプの上手な使いかた

闇のランプは、使うと時間帯が夜になるアイテムだが、そのさいに主人公たちが、現在いる場所の入口に移動する。洞くつ内では効果がないものの、塔で使えばリレミトのかわりとして役立つ。

←塔以外に、町やほこらでも利用可能。わざわざ歩かなくても、すぐに入口まで移動できる。

III ひとり旅なら混乱しても平気? はんにゃのめんの活用法

はんにゃのめんは、守備力が255も上がるかわりに、つねに混乱する呪いがかけられている。混乱していると、入力したコマンドを無視して仲間を攻撃してしまうので、通常ははんにゃのめんを活用するのは不可能に近い。しかし、パーティがひとりだけだと、混乱していても入力したコマンドのとおり行動するため、ひとりで冒険するときは、はんにゃのめんが非常に優秀な防具になる。

←ひとり旅ならはんにゃのめんは強力だが、呪文や道具が使えず、扉を開けられないという問題も。

III バシルーラを利用すればせかいじゅのはをいくつも拾える

ホビットのほこらの南にある森では、せかいじゅのはを拾えるが、一度拾ったあとは、使ったり売ったりするまでふたたび入手することはできない。しかし、せかいじゅのはを持ったキャラクターがバシルーラを受けてパーティからはずれた場合は、せかいじゅのはをもう1個拾えるのだ。

III マホカンタを使った敵にホイミやマホトラを使うと……

ガメゴンロードなどは、マホカンタを使ってこちらの呪文を跳ね返してくる。そのようなときは、ホイミやマホトラをわざと跳ね返されてみるのも手だ。跳ね返されたのがホイミならHPを、マホトラならMPを、いつもより多く回復できる。

←ベホイミやベホマを跳ね返されたときもHPを回復できるが、回復量が減るので意味がない。

III はやぶさの剣とモシャスで最強の剣士のできあがり

モシャスを使ってほかのキャラクターに変身すると、攻撃力や守備力がそのキャラクターと同じになる。しかし、はやぶさの剣で2回攻撃できるかどうかは変身前のキャラクターの装備で決まるため、はやぶさの剣を装備したキャラクターが攻撃力の高い勇者などにモシャスで変身すれば、強力な攻撃を2回連続でくり出すことが可能だ。

III こんな方法で大ダメージ? ゾーマの意外な弱点

『DQIII』のゾーマは、最後に戦う相手としてふさわしい強敵だが、ある弱点を持っている。じつは、光の玉で闇の衣を失ったあとのゾーマは、やくそうやベホマで大ダメージを受けるのだ。

←この裏技を使えば、僧侶や賢者もゾーマに対して大ダメージを与えられる。

III 世界を救ったあとは主人公がいないパーティを組める

『DQIII』では、勇者である主人公をパーティからはずすことはできない。しかし、ゾーマを倒したあとなら、主人公をルイーダの店ではずして、勇者抜きのパーティを組めるようになる。

←主人公をルイーダの店ではずせば、こんな変わったパーティ編成もできる。

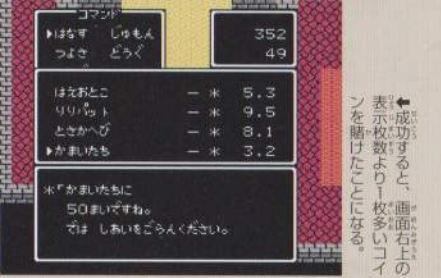
Ⅳ カジノでの"つよさ"も重要？ ポーカーの成績をチェック！

カジノのポーカーでは、過去の成績をまとめて見ることができる。やりかたは簡単で、SELECTボタンとSTARTボタンを押しながらBボタンを押すだけ。成績の画面では、賭けたコインの枚数のほか、各役を作った回数や、ダブルアップでどこまでコインを増やしたかなどが表示される。

役	回数
ロイヤルストレートフラッシュ	0
ファイブカード	0
ストレートフラッシュ	0
フォーカード	1
フルハウス	6
フラッシュ	2
ストレート	6
スリーカード	31
ツーペア	20
ダブルアップ トップ	1600
ダブルアップ トップテイク	1600
トータルベットコイン	2561
トータルテイクコイン	12270

⬅「ベット」は賭けたコインの枚数を、「テイク」は獲得したコインの枚数を示す。

Ⅳ 格闘場での節約術 賭けるコインが1枚サービス

カジノのモンスター格闘場で賭けるコインを決めるときには、十字ボタンの上と同時にAボタンを押すとおトク。こうすれば、手持ちのコインを減らすことなく、賭けるコインを1枚増やせる。

⬅成功すると、画面右上の表示枚数より1枚多いコインを賭けたことになる。

Ⅴ 主人公の名前を トンヌラにしてみると？

物語の冒頭では、パパスが主人公に名前をつけようとするが、そのさいはプレイヤーがゲーム開始時に入力した名前ではなく、「トンヌラ」と名づけようとする。では、主人公の名前をあらかじめトンヌラと入力していた場合はどうなるかというと、パパスは「サトチー」（PS2版およびDS版では「アベル」）という名前を提案してくるのだ。

Ⅴ 倍率10倍の予想が大当たり？ カジノの必勝テクニック

カジノでは、モンスター格闘場で遊んでからすぐにスライムレースを行なうと、下の写真のようなオッズになる。このオッズのレースは、配当倍率が10倍もある1-2が高確率で当たるので、大量のコインを賭けておけば大儲けできる可能性が高い。なお、この裏技のためにモンスター格闘場で遊ぶときは、予想が当たってもはずれてもかまわないほか、Bボタンで試合を中断してもOK。

[illegible]の1-2に、[illegible]インを賭けない。

➡見事に予想が的中し、大量のコインを獲得。1-2以外が当たりになることもあるが、その確率は低い。

Ⅵ まじんのかなづちの攻撃も 気合いをためればかならず当たる

まじんのかなづちを装備していると、攻撃が当たったときは会心の一撃になるものの、ミスになってダメージを与えられないことも多い。一見、使いにくそうに思える武器だが、先に特技の気合いためを使っておけば攻撃がかならず当たるので、確実に会心の一撃をくり出せてとても強力だ。

[illegible]るため、はぐれメタルなどを倒す手段として効果的。

Ⅶ これで町は大繁栄 同じ職業の移民をそろえる方法

移民の町は、特定の職業の人物をたくさん集めると、大聖堂やグレイトファームといった特別な形態に発展するが、ふつうに移民希望者を探しても、狙った職業の人物はなかなか見つからない。そのような場合は、「住民の交換」を利用して、ほかのプレイヤーの冒険の書からほしい職業の人物を集めるのもひとつの手。相手のプレイヤーが冒険の書を数多く残している場合は、それぞれの冒険の書と交換ができるので、比較的ラクに同じ職業の移民をそろえられる。

⬅住民の交換は、シムじいさんに話しかけて行なう。なお、自分の冒険の書と交換することはできない。

➡この裏技を使えば、踊り子ばかりの町やバニーガールばかりの町など、自分好みの町が簡単に作れる。

Ⅶ もはや戦うまでもなし！ 何度も倒した敵との戦闘をスキップ

モンスター図鑑では、モンスターごとに倒した数を確認できるが、この数は最大で999まで増える。999体倒したモンスターとの戦闘は、⊗ボタンを押すと、その場で終了させられるのだ。

⬅999体倒したモンスターが敵パーティにいれば、ほかの種族のモンスターがいてもスキップが可能。

Ⅷ 動けない敵をおどかせば ラクラクお宝をゲット

モンスターからお宝を入手したいときは、相手を動けなくしてから「おどかす」を行なうのが有効。動けないモンスターは逃げないので、お宝を落とすまで「おどかす」をくり返せる。

⬅敵を動けなくするには、マヒさせるか、ラリホーマなどで眠らせるかすればOKだ。

Ⅷ じつは世界樹だった？ 明けがたにしか見えない木の秘密

ベルガラックの南東部には、明けがたにだけ姿を現す不思議な木がある。せかいじゅのはを持っていない状態でこの木のそばを訪れると、なんとせかいじゅのはが落ちているのだ。

⬅コマンドウィンドウを開くか戦闘になると葉が消えてしまうため、神鳥のたましいを使って訪れるといい。

Ⅷ 必殺のマダンテが不発に!? マホトラの不思議な効果

竜神の里で戦う永遠の巨竜は、マダンテでこちらに大ダメージを与えてくる強敵。しかし、マホトラなどで相手のMPを少しでも減らしておくと、マダンテがMP不足で不発に終わる。

⬅永遠の巨竜のマダンテは、ゼシカのものとちがい、少しでもMPが減ると使えなくなる。

Ⅷ Ⅸ 錬金釜で大儲け！　お金を錬り出す"錬金"レシピ

錬金釜は、いくつかのアイテムを入れると別のアイテムを作り出せるとても便利な釜。アイテムを作るレシピには、お店で買える素材をもとに比較的高値で売れるアイテムが作れるものもあり、「錬金素材を買う→錬金釜でアイテムを作る→完成品を売る」という手順でお金儲けが可能だ。

『DQⅧ』のお金儲け錬金レシピ

錬金素材：やくそう(買値：8G)＋どくけし草(買値：10G)＋まんげつ草(買値：30G)
→ 完成品：おかしなくすり(買値：280G)
差額 232Gの儲け

3個の素材で錬金可能になれば活用できるお金儲けレシピ。ほとんど元手がいらず、ありふれた道具で作れる。

錬金素材：バルチザン(買値：4400G)＋聖者の灰(買値：300G)
→ 完成品：砂塵のヤリ(売値：5300G)
差額 600Gの儲け

儲け額は大きいが、完成までにかなりの時間がかかるのが難点。竜神王に錬金釜を強化してもらったあとに役立つ。

錬金素材：ライトシールド(買値：2250G)＋おいしいミルク(買値：30G)＋おいしいミルク(買値：30G)
→ 錬金素材：ミラーシールド(買値：15000G)＋せいすい(買値：20G)＋ホワイトシールド
→ 完成品：聖女の盾(売値：28000G)
差額 10670Gの儲け

大儲けができるレシピだが、聖女の盾は一度売ると以降の価値が下がるため、お金儲けに利用できるのは1回かぎり。

『DQⅨ』のお金儲け錬金レシピ

錬金素材：けがわのフード(買値：550G)＋うさぎのおまもり(買値：240G)＋やわらかウール(買値：180G)
→ 完成品：ぬくもりのシャプカ(売値：1200G)
差額 230Gの儲け

序盤でのお金儲けに最適なレシピ。儲け額が小さめに見えるが、9個ずつまとめて作成できるので意外と効率はいい。

錬金素材：シルバーメイル(買値：4000G)＋きんのゆびわ(買値：220G)＋きんのブレスレット(買値：350G)
→ 完成品：ゴールドメイル(売値：4900G)
差額 330Gの儲け

上記のレシピよりも儲け額が大きい。ただし、効率良くお金をかせぐには、元手としてかなりの大金が必要となる。

関連作品ライブラリー

関連作品INDEX

『不思議のダンジョン』シリーズ作品

『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズ作品

『剣神DQ』&『DQソード』

『スライムもりもり』シリーズ作品

『モンスターバトルロード』シリーズ作品

その他の作品

コラボレーション作品

『あるくんです』シリーズ作品

『不思議のダンジョン』シリーズ作品

トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～

機種●スーパーファミコン　価格●9,600円(税別)
発売日●1993年9月19日　※発売元：チュンソフト

『DQIV』に登場した武器商人トルネコが主人公として活躍する、ダンジョン探索型RPG。「不思議のダンジョン」と呼ばれる巨大な地下迷宮を訪れ、敵を倒したりワナを避けたりしながら、地下の奥深くにある「しあわせの箱」を探し出し、地上へ持ち帰ることが目的となる。

"1000回遊べる"不思議のダンジョン

本作でトルネコが冒険する不思議のダンジョンは、なかに入るたびに各フロアの構造がガラリと変わるほか、出現するモンスターの種類やワナの配置、落ちているアイテムの種類も毎回ちがう。そのため、何度遊んでも新鮮な気持ちで冒険を楽しめるのだ。また、地上にもどるとトルネコのレベルが1にもどされるうえ、ダンジョンでチカラつきた場合は所持品が全部なくなってしまう。ひとつのミスですべてを失うかもしれないという緊張感――それもまた、本作の魅力となっている。

あらすじ

世界一の武器屋を目指すトルネコは、ある日「不思議のダンジョンにすごいお宝がある」というウワサを耳にした。家族とともに旅に出た彼は、数年がかりで、ついに不思議のダンジョンの入口を探し当てる。はたしてトルネコは、不思議のダンジョンの奥深くへと進み、お宝を見つけることができるのか？

←ワナに引っかかったり魔物だらけの部屋に迷いこんだり……数々のピンチをいかに乗り切るかが醍醐味。

ネネ「あなた見て！
ちょっとだけ、お店をひろげたのよ！
これで、すこしは品物ならべられるわ！

➡ダンジョンでお金をかせぐにつれてトルネコのお店が大きくなり、保管できるアイテムの数が増えていく。

おもなキャラクター

トルネコ
好奇心旺盛な武器商人。世界一の武器屋になるという夢を持つ。

ネネ
美人でしっかり者のトルネコの奥さん。夫の留守中に店を預かる。

ポポロ
トルネコとネネの息子。各地を冒険する父親にあこがれている。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～

機種●プレイステーション　価格●7,140円(税込)
発売日●1999年9月15日

『トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～』の続編。ダンジョンのなかで買い物ができる「お店」、強力な武器や盾を生み出せる「アイテムの合成」など、新要素が多数盛りこまれている。

ダンジョンは全部で13種類に

前作では3種類だったダンジョンが、本作では13種類と大幅に増えた。最初から冒険できるのはひとつだけだが、物語が進むにつれて新たなダンジョンが追加されていく。序盤のダンジョンには「遠くから矢で敵を倒す」「杖の効果を利用する」などの攻略上のコンセプトがあり、物語を進めながら冒険の基本を学ぶことが可能。それに対してエンディング後に登場するダンジョンはかなり難易度が高く、歯ごたえのある冒険に挑める。

戦士や魔法使いに転職できる

エンディング後はトルネコが自由に転職できるようになり、本来の職業である商人のほかに、戦士や魔法使いにもなれる。戦士は巻物や杖が使えないかわりに、さまざまな効果を発揮する「わざ」がくり出せるのが特徴。一方、魔法使いは剣や盾を装備できないが、レベルアップのたびに強力な魔法が覚えられる。職業によって戦術が大きく変化するため、同じダンジョンでも3通りの遊びかたができるわけだ。また、戦士のみ入れるダンジョンや、魔法使いのみ入れるダンジョンもある。

あらすじ
トルネコが不思議のダンジョンから「しあわせの箱」を持ち帰ったことで、国中に平和な日々が訪れていた。ところが半年後、国のあちこちが不思議のダンジョンになるという異変が発生する。トルネコは王様から依頼を受け、この異変に立ち向かうのだった。

←新アイテムの〓は、持ち物を保存できるものやHPを回復できるものなど、種類が豊富。

←ダンジョン内でもお店で買い物が可能に。うまく行動すれば、泥棒もできる。

↑洞くつのほか、草原や森を舞台にしたダンジョンが新登場。モンスターやワナの種類も増え、バラエティに富んだ冒険が楽しめる。

←ダンジョンをクリアするたびに、トルネコ一家の住む村が大きくなり、施設が増えていく。村人から聞ける話の内容も、村の発展とともに変化する。

おもなキャラクター

トルネコ
世界一の武器屋を目指す商人。半年前に「しあわせの箱」を持ち帰ったことで、一躍英雄になった。

ネネ
優しくて美人でしっかり者と評判の、トルネコの奥さん。冒険にふたたび出る夫を内助の功で支える。

ポポロ
トルネコとネネのひとり息子。ルルというガールフレンドがいて、いつも一緒に遊んでいる。

謎の老人
国に異変が起きはじめたころから、あちこちに姿を見せる老人。その正体は西の都の偉大な賢者ガシラ。

魔法屋レミィ
村で魔法屋を営む魔女。杖の使える回数を増やしたり、トルネコを転職させたりしてくれる。

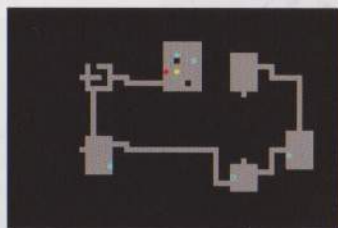
鍛冶屋
熱血漢の若き鍛冶職人。トルネコの武器や盾を強化するほか、情報を教えてくれることもある。

銀行屋
銀行を開業しようと村にやってきた男性。店舗にする予定の屋敷をモンスターに奪われてしまう。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 アドバンス～不思議のダンジョン～

機種●ゲームボーイアドバンス　価格●6,279円(税込)
発売日●2001年12月20日

PS版『トルネコ2』をGBAに移植。ダンジョンの難易度の変更、一部の強力なアイテムの削除など、ゲームバランスの調整がほどこされた。ダンジョン内で階段を下りるときに中断セーブが可能だったり、ほかのプレイヤーと通信でアイテムを交換できたりと、独自の機能も追加されている。

↑階段での中断セーブや「作戦」コマンドからのスリープモードで、手軽にゲームの中断&再開が可能。

←フロアのマップは、半透明で表示される形から、Lボタンで画面を切りかえる形に変更されている。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3～不思議のダンジョン～

機種●プレイステーション2　価格●7,140円(税込)
発売日●2002年10月31日

『トルネコの大冒険』の第3作。これまでの『不思議のダンジョン』シリーズをベースに、レベルが引き継がれたり、仲間を連れ歩けたりと、初心者が遊びやすいような変更が加えられた。

ダンジョンを出てもレベルを引き継げる

前作までは、ダンジョンの外へ出るとレベルが1にもどされてしまったが、本作ではレベルが下がらずに引き継がれる。そのため、敵が強くて先へ進めない状況でも、通常のRPGと同じように、ほかのダンジョンでレベルを上げてから再挑戦すれば、クリアしやすくなるのだ。なお、一部の上級者向けダンジョンは、入るときにレベルが1になるが、外へ出ればもとのレベルにもどる。

ついにポポロもダンジョンを冒険！

今回はシリーズではじめて、トルネコだけでなく息子のポポロでもダンジョンを冒険できる。ポポロは、剣や盾が装備できないうえに巻物も読めないが、敵を倒したときにそのモンスターが仲間になることがあり、彼らを連れ歩いて力を借りながら冒険を進められるのだ。

あらすじ

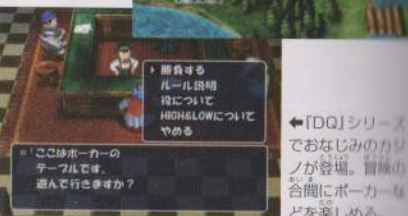
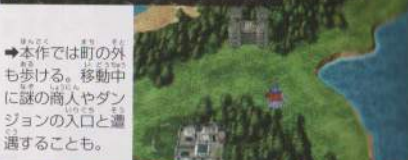
ひさしぶりの休暇に船旅に出たトルネコ一家は、大嵐に巻きこまれ、バリナボ島の村へ流れ着く。村人たちのおかげでトルネコとネネは意識を取りもどすが、ポポロは眠ったまま。村の族長から、はるか北の島の占い師ならポポロを救えるかもしれないと聞き、トルネコは族長の孫と一緒に北の島を目指す。

➡物語の前半は、トルネコがイネスとロサのどちらかを連れて冒険する。ロサを選んだ場合はかなり振りまわされることに。

⬅物語の後半では、ポポロがダンジョンを探索。連れ歩いている仲間モンスターをいかにうまく戦わせるかが重要となる。

⬅新要素のひとつである石像は、置かれている部屋全体にさまざまな効果をおよぼす。

➡本作では町の外も歩ける。移動中に謎の商人やダンジョンの入口と遭遇することも。

⬅「DQ」シリーズでおなじみのカジノが登場。冒険の合間にポーカーなどを楽しめる。

おもなキャラクター

トルネコ

ダンジョンを冒険するのが大好きな商人。家族との旅行中に大嵐に遭ったのをきっかけに、世界の南の果てで新たな冒険へと挑むことになる。

イネス

バリナボの村の族長ガムランの孫娘。気立てが良くて美人と村人たちから評判で、魔法の心得もある。

ポポロ

トルネコとネネのひとり息子。まだ12歳と幼いながらも、父親ゆずりの冒険心を持つうえ、魔物を仲間にする能力を秘めている。

ロサ

イネスの双子の弟。姉とちがって面倒くさがりのお調子者で、ガラクタを宝物のように持ち歩いている。

ネネ

トルネコの奥さん。世界一の商人になるという夫の夢をかなえるため、さまざまな面で彼を支える。優しくて美人であるうえ、かなりの商才の持ち主。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 アドバンス～不思議のダンジョン～

機種●ゲームボーイアドバンス　価格●6,279円(税込)
発売日●2004年6月24日

PS2版「トルネコ3」をGBAでリメイク。ダンジョンの難易度が調整されているほか、本編とは別にエクストラモードが追加された。エクストラモードは、フィールドや町がなく、ダンジョンを冒険するだけの特殊なモードで、かなり難易度の高い4種類のダンジョンに挑戦できる。

⬆特定のテーマに沿ったモンスターがひしめく「テーマ別モンスターハウス」が登場するようになった。

⬅GBA版「トルネコ2」とちがい、画面を切りかえなくてもダンジョンの全体マップが確認可能。

ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

機種●プレイステーション2　価格●7,140円(税込)
発売日●2006年4月20日
※アルティメットヒッツ版が2007年6月28日に2,940円(税込)で発売

『DQⅧ』に登場するヤンガスの少年時代を舞台とした、『不思議のダンジョン』シリーズの作品。モンスターを仲間にし、それらのモンスターと力を合わせてダンジョンを探検していく。

モリーの壺でモンスターを仲間に

特定の条件を満たした敵モンスターを「モリーの壺」というアイテムで吸いこむと、そのモンスターを仲間にすることができる。吸いこめる条件は、HPを減らしたりマヒさせたりなど、モンスターごとにちがう。仲間になったモンスターには「信頼度」という値があり、アイテムをあげたりして信頼度を上げれば、出せる命令が増えるほか、ヤンガスとの合体も可能になる。

←モンスターと合体すると、そのモンスターの特技や特性が利用できるなど、特殊な効果が得られる。

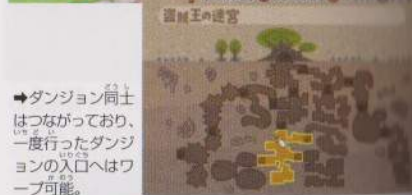
配合で新たなモンスターが生み出せる

冒険がある程度進むと、モリーに「配合」をしてもらえるようになる。配合とは、♂と♀のモンスターを掛け合わせて子どもを生み出すこと。子どもは両親が覚えていた特技をすべて覚えられるほか、親のパラメータを少し引き継ぎ、レベルの上限も上がるため、親より強くなりやすい。

←配合時に贈り物をすれば、パラメータを上げたり別のモンスターを生み出したりできる。

あらすじ

父ヤンバーが持ち帰った不思議な壺のフタを開けたヤンガスは、壺のなかの世界――ポッタル族の住むポッタルランドに迷いこむ。もとの世界にもどるためには「大樹の水差し」が必要と知り、ヤンガスは同じくこの世界に迷いこんだゲルダやトルネコたちと力を合わせ、大樹の水差しの完成を目指す。

←ポッタルランドにはさまざまな施設がある。冒険を進めれば、使える施設が増えていく。

➡ダンジョン同士はつながっており、一度行ったダンジョンの入口へはワープ可能。

←[illegible]ション[illegible]きのムービーが流れて、雰囲気を盛り上げる。

おもなキャラクター

ヤンガス

盗賊団「ヤングライオン団」の少年。大盗賊カンダタにあこがれており、立派な盗賊になることを夢見る。

ゲルダ

一流の盗賊を目指す少女。母の病気を治すため、万病に効くというパデキアの根っこを探し求めている。

モリー

モンスターをなつかせる能力を持った、魔物好きの男。モンスター闘技場を作りたいという夢を抱く。

トルネコ

自称「不思議のダンジョンマスター」の商人。店を開いてヤンガスたちの手助けをする。

ポッピ

ポッタル族の男の子。ダンジョンに入ったきり帰ってこない父を心配しており、トルネコに父を捜すよう頼む。

ヤンバー

パルミド地方を中心に活動する盗賊団「ヤングライオン団」の頭領で、ヤンガスの父。息子に、厳しくも温かく接する。

ドラゴンクエスト 不思議のダンジョンMOBILE

<iモード版>
価格●月額525円（税込） 配信日●2006年8月7日
<EZweb版>
価格●月額525円（税込） 配信日●2007年4月5日
<Yahoo！ケータイ版>
価格●月額525円（税込） 配信日●2008年5月14日

あらすじ

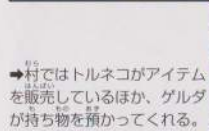
大盗賊になることを夢見ている少年ヤンガスは、財宝のウワサを聞き、とある村を訪れる。村長の話によると、宝探しをする者がいないために村はさびれたが、近くのダンジョンには高価な品々が残っているらしい。ヤンガスは宝を求め、ダンジョンに入っていった。

少年ヤンガスが不思議のダンジョンを探索する携帯アプリ。物語やゲームシステムはPS2版『少年ヤンガスと不思議のダンジョン』と異なり、モンスターを仲間にできないかわりに、錬金釜を利用して新しいアイテムを手に入れられる。

「錬金釜」でアイテムを作成！

メニューの「れんきん」では、手持ちの道具を材料にして、錬金釜でアイテムを作り出せる。素材の組み合わせは、ダンジョンで手に入るレシピメモを読むと判明するが、メモを読む前にいろいろ試して自力で錬金を行なうことも可能だ。

←ダンジョン内でも、錬金釜を活用して、探索に役立つさまざまなアイテムを作り出せる。

←ヤンガスは呪文を唱えられないが、杖や巻物を使えば、呪文に似た効果が得られる。

→村ではトルネコがアイテムを販売しているほか、ゲルダが持ち物を預かってくれる。

←部屋に入ると魔物の群れがいっせいに現れる、おなじみの「モンスターハウス」もある。

クエストを受けるルイーダの酒場が登場

村にあるルイーダの酒場では、「クエスト」というさまざまな依頼を受けられる。受けたクエストをクリアすると、アイテムなどの報酬を入手できるのだ。なお、一部のクエストでは、ヤンガスの幼なじみの少女ゲルダやトルネコが冒険に挑む。

ドラゴンクエスト もっと不思議のダンジョンMOBILE

<iモード版>
価格●月額525円（税込） 配信日●2009年9月14日
<EZweb版>
価格●月額525円（税込） 配信日●2010年4月15日

いつでもどこでも何度でも遊べる『不思議のダンジョンMOBILE』の第2弾。主人公は、「DQ」らしくプレイヤー自身となっているのが特徴で、ゲーム開始時に名前や性別を決める。

あらすじ

各地を旅していた主人公は、不思議のダンジョンとなった森を抜け、すべてが凍りついた水の都「めがみの町」を発見する。町が凍りついた原因と町の人々を助ける方法を探るべく、主人公の新たな冒険がはじまった。

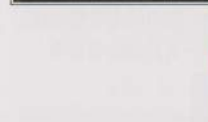
新たに追加された職業システム

主人公は下記のさまざまな職業に就くことができ、それによってパラメータや装備可能なアイテムが変わる。さらに、魔物を倒して職業ポイントをかせげば職業の熟練度が上がり、専用のスキルを覚えていけるのだ。なお、職業には性別も影響し、吟遊詩人は男だけ、踊り子は女だけがなれる。

登場する職業（2011年11月現在）

たびびと	盗賊	吟遊詩人	料理人
戦士	武闘家	遊び人	魔法戦士
魔法使い	僧侶	スライムつかい	レンジャー
商人	踊り子	海賊	ダンジョンマスター

←↓職業システムの採用により、前作よりもさらに自分好みの戦いかたができるようになった。

←ダーマ神殿の大神官に話しかけると、転職も可能。スキルの一部はつぎの職業に引き継げる。

←前作のプレイデータがあれば、一部のアイテムを本作で受け取れるというメリットも。

『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズ作品

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド

機種●ゲームボーイ　価格●5,145円(税込)
発売日●1998年9月25日

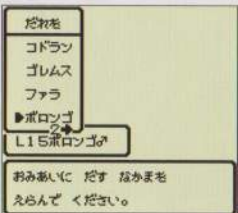
『DQⅤ』や『DQⅥ』で好評だった「モンスターを仲間にして戦わせる」というシステムをメインにすえた意欲作。『DQⅥ』のテリーが主人公のRPGで、テリーは戦わず、魔物を従える「モンスターマスター」として、1～3体の仲間モンスターで構成したチームに指示を出すことで戦闘を行なう。

配合すれば強力なモンスターが生まれてくる

モンスターを仲間にするには、野生のモンスターを倒して仲間にする方法と、仲間モンスター同士を配合する方法がある。配合とは、♂と♀のモンスターのカップルに子どもを生ませること。親にした2体はいなくなるが、親の能力を受け継いだ強力な子どものモンスターを仲間にできる。

←配合をくり返していくと、シドーなどの、歴代「DQ」シリーズの最後の敵が仲間になることも。

通信機能で友だちのチームと対戦！

通信ケーブルを使って友だちのゲームボーイと通信すれば、お互いのチームで対戦できる。ゲームをクリアしたあとでも、通信対戦に勝利するためのチーム作りを楽しめるのだ。

だれを
コドラン
ゴレムス
ファラ
▶ボロンゴ
L15ボロンゴ♂
おみあいに だす なかまを
えらんで ください。

←通信では、お互いのモンスターで配合を行なう「おみあい」も可能。子どもはそれぞれのプレイヤーの仲間になる。

あらすじ

ある日の夜、テリーが目を覚ますと、タンスから「マルタの国のワルぼう」と名乗るモンスターが出てきて、姉のミレーユを連れ去ってしまった。その直後、今度は「タイジュの国のわたぼう」が現れ、テリーをタイジュの国へと連れていく。未知の世界を訪れたテリーは、ミレーユを助けるため、優勝者の願いをかなえるという「星降りの大会」にモンスターマスターとして参加することを決意した。

←登場するモンスターは全部で215種族。一度でも仲間にしたモンスターのデータは、図鑑画面で閲覧することができる。

➡出現したモンスターに、しもふりにくなどのエサを与えてから倒すと、仲間になりやすい。

ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち／イルの冒険

機種●ゲームボーイ　価格●各6,720円(税込)
発売日●2001年3月9日(ルカの旅立ち)
　　　　2001年4月12日(イルの冒険)

『DQモンスターズ』シリーズの第2弾。『ルカの旅立ち』と『イルの冒険』の2バージョンがあり、主人公がちがうほか、一部の地域に出現するモンスターや、手に入るふしぎな鍵の種類が異なる。登場するモンスターは計300種族以上に増えた。

▼ルカの旅立ち

▲イルの冒険

ふしぎな鍵で無数の世界を冒険していく

舞台となるマルタの国には、異世界につながる「ふしぎなドア」があり、「ふしぎな鍵」でドアを開くと、カギに対応した世界に行ける。カギの種類は無数にあるうえ、入手できるカギはランダムで変化するため、自分だけの冒険が楽しめるのだ。

←ふしぎな鍵は、カギ屋で鑑定してもらうと名前が判明し、ふしぎなドアを開けられるようになる。

あらすじ

マルタの国に引っ越してきたルカとイルは、いたずら好きのカメハ王子とワルぼうに、大切な木の実パイを奪われてしまった。取りもどそうとふたりが奮闘していると、ふとした拍子に「マルタのへそ」が壊れ、マルタの生命力があふれ出してしまう。マルタの危機を救うには、へそのかわりになるアイテムを探してくるしかない。ふしぎな鍵で異世界をめぐる、ルカとイルの冒険の旅がはじまった。

通信機能を使ったモードがさらに充実！

通信機能は、前作にもあった2種類のモードに、ふしぎな鍵の交換、夢見るタマゴの受け渡し、協力プレイの3つが新たに加わった。夢見るタマゴとは、多くの人の手に渡ると子どもが生まれるタマゴで、ほかの人に受け渡そうとしたときにふ化することがある。タマゴのうちにアイテムをお供えして、生まれる子どもを強化することも可能。

つづきからあそぶ
さいしょからあそぶ
おみあいをする
かぎをこうかんする
つうしんたいせん
ゆめみるタマゴ
きょうりょくプレイ
▶テリーとおみあい

←特定の条件を満たすと、前作のカートリッジとお見合いする「テリーとおみあい」が追加される。

←モンスターを配合するときには、配合結果の予想を見ながら相手を選べるようになった。

➡モンスターの成長を助ける要素として、身につけると特定の能力値が伸びやすくなる道具が登場。

おもなキャラクター

ルカ
モンスターマスターの素質を秘めた少年。モンスター牧場を営んでいる両親に連れられて、最近マルタの国に引っ越してきた。

イル
少しおしゃまな、ルカの妹。兄と同じくモンスターマスターの才能を持ち、それを活かしてモンスター牧場の手伝いをしている。

ワルぼう
マルタの国の精霊。ふだんはいたずらばかりしているが、マルタを守る精霊としての責任感は強い。

カメハ王子
マルタの国の王子。王子としての自覚にとぼしく、ワルぼうと一緒にいたずらをして周囲を困らせている。

マルタ王
マルタの国を治める王様。異世界に旅立ったカメハ王子のことを心配し、王子の行方をルカたちに尋ねる。

おもな初登場モンスター

ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち

機種●プレイステーション　価格●7,140円(税込)
発売日●2002年5月30日

『DQモンスターズ1』と2バージョンの『DQモンスターズ2』を、1本にまとめてリメイク。『DQモンスターズ2』でイベント配布限定モンスターだった、ラーミア、じげんりゅう、かくれんぼうも、ゲーム内で仲間にすることができる。

大幅に進化したグラフィック

対応機種がプレイステーションに変わったことで、グラフィックがパワーアップ。戦闘中に背景が表示されるほか、攻撃したときや呪文を使ったときのエフェクトが豪華になった。

←冒険の拠点となるタイジュの国やマルタの国は、マップが作り直されて、とても広くなっている。

➡「テリーのワンダーランド」編では、特定の旅の扉のそばに、そこに出現する大魔王の像ができた。

★[illegible]のメモリーカードを挿し込み、友だちが育てたモンスターとのお見合いも可能。

➡対戦では、お互いのコマンド入力が見えてしまうため、1体ずつ交互にコマンドを選んで戦う。

モバイル版とデータのやり取りができる

タイトル画面で「ケイタイでんわ」を選ぶと、『DQモンスターズi／S／EZ』(→P.409)とのモンスターの受け渡しが可能。受け渡しのさいは、受け取る側が発行する「暗証キー」と、送る側が発行する「転送の呪文」の両方が必要となる。

←『DQモンスターズi』限定のモンスターであるアイぼうも、転送の呪文を使えば本作で仲間にできる。

『ドラゴンクエストモンスターズ１・２』 イラストギャラリー

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

機種●ゲームボーイアドバンス　価格●6,279円(税込)
発売日●2003年3月29日

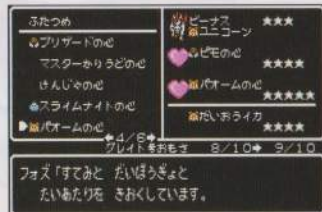
『DQⅦ』のキーファが主人公となり、『DQⅡ』から数百年後の世界を冒険する作品。複数の馬車でキャラバンを組んで旅していくのが特徴で、馬車を守る「ガードモンスター」に指示を出して、従来の仲間モンスターと同じように戦わせる。また、冒険中に出会ったいろいろな職業のキャラクターを、キャラバンにスカウトすることも可能。スカウトしたキャラクターを馬車に乗せておけば、さまざまな技で戦闘をサポートしてくれる。

ベースキャンプを移動させながら世界をめぐる

キーファたちのキャラバンは、ギャバンが仕切る「ベースキャンプ」を拠点にしながら冒険していく。ベースキャンプには、たくさんのテントが作られており、宿屋や教会などの施設を利用可能。しかも、馬車で運ぶこともできるため、遠くまでの長旅のさいには"移動する町"として役に立つ。

←特定の職業の仲間がいると、ベースキャンプで利用できる施設が増える。

転身をくり返してモンスターをパワーアップ

これまでの『DQモンスターズ』シリーズとちがい、本作ではモンスターを倒しても仲間にすることができない。かわりに、倒したモンスターから「モンスターの心」を入手でき、それをガードモンスターに吹きこんで「転身」を行なうことで、別のモンスターに変化させられるのだ。

←つよさ画面や転身の画面に表示される「★」マークは、モンスターのランクで、強さの目安を示す。

あらすじ

王様に怒られてタンスのなかに逃げこんだキーファは、そこで不思議な声を聞く。声に導かれるまま旅の扉に飛びこむと、目の前には見たこともない大地が広がっていた。キーファはその世界で、キャラバンを率いて旅をする少年ルインと知り合う。ルインからキャラバンのリーダーをまかされたキーファは、ルインの両親の病気を治すべく、ロトのオーブを探す冒険に旅立つのだった。

←移動には食料が必要。食料がゼロになったあとはHPが減っていく。

↑同じ職業の仲間を同じ馬車にたくさん乗せていると、強力な技で敵を攻撃できる。

おもなキャラクター

キーファ
グランエスタード王国のわんぱく王子。謎の声に導かれてやってきた見知らぬ世界でも、持ち前の行動力で困難に立ち向かっていく。

ルイン
デルコンダル地方出身の少年。両親の病気の治療方法を探すため、キャラバンを率いて旅をしている。

ギャバン
ルインの祖父。馬車に乗ることはないが、ベースキャンプのまとめ役として冒険をサポートする。

フォズ
キーファと同じく、別の世界からやってきた少女。もといた世界では、ダーマ神殿で大神官を務めていた。

スラロン
ルインのキャラバンでガードモンスターをしているスライム。言葉づかいは荒いが、根は優しい。

おもな初登場モンスター

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

機種●ニンテンドーDS　価格●5,040円(税込)
発売日●2006年12月28日
※アルティメットヒッツ版が2008年10月23日に2,940円(税込)で発売

DSでの『DQモンスターズ』シリーズの第1作。グラフィックが進化して、マップやモンスターが3Dで表示されるほか、敵との遭遇がシンボルエンカウント方式になった。配合の仕組みは、前作の転身システムから従来のものにもどったが、モンスターはふつうに倒すだけでは仲間にできず、戦闘中に「スカウト」を成功させる必要がある。

スキルにより育成の幅が広がった

各モンスターはいくつかのスキルを持っており、それらにポイントを振りわければ特技を覚えることが可能。また、配合では子どもに最大3つまでスキルを引き継がせられる。モンスターが覚える特技はスキルによって決まるので、同じ種族でも、スキルしだいで使える特技を変えられるわけだ。

⬅配合時には、特定のスキルの組み合わせで、新しいスキルが生み出されることもある。

Wi-Fi通信で全国ランキングに挑戦

Wi-Fiコネクションに接続すると、「ジョーカーズGP」という大会に参加できる。ジョーカーズGPでは、全国のプレイヤーが登録したパーティの強さのランキングが毎日更新され、自分のパーティの順位を確認可能。さらに、いくつかのパーティとは、実際に戦うこともできるのだ。

⬅パーティの登録時には、それぞれのモンスターの作戦や装備する武器も一緒に決める。

※ジョーカーズGPは2011年3月31日で終了

あらすじ

7つの大きな島からなるグランプール諸島では、数年に一度、最強のモンスターマスターを決める大会「バトルGP」が開催される。謎の組織「ジェイル」に所属する主人公も、大会へのエントリーを熱望するひとりだった。ある日、ジェイルの統主ギルツからの任務を受け、晴れて主人公はバトルGPに参加する。

➡モンスターのなかには、戦闘中に特別な効果をもたらす「特性」を持つものもいる。

⬅ワイヤレス通信を利用すれば、友だちのパーティとのバトルやモンスター交換が可能。

➡スカウト時は、仲間が攻撃してスカウトの成功率を上げていく。仲間が強いほどスカウトは成功しやすい。

おもなキャラクター

主人公
ギルツの息子。バトルGPへの熱意は人一倍強い。無愛想ではあるものの、何事にも動じない精神の持ち主。

アロマ
自分勝手だが腕は立つ、モンスターマスターの少女。神獣を自分にゆずるよう、何度も主人公に持ちかける。

スペディオ
外見の異なるさまざまな形態を持つ、伝説の神獣。使命を果たすため、自分を助けてくれた主人公に同行する。

ギルツ
モンスターの生態を研究する謎の組織「ジェイル」の統主。主人公にバトルGPへの参加を命じる。

カルマッソ
すぐれた医者と発明家の顔も持つ、バトルGP協会の会長。モンスターが大好きで、現在は神獣を探している。

おもな初登場モンスター

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

機種●ニンテンドーDS　価格●5,490円(税込)
発売日●2010年4月28日
※アルティメットヒッツ版が2011年2月3日に2,940円(税込)で発売

登場モンスターが100種族以上増えた、『ジョーカー1』の続編。種族ごとに身体のサイズが設定され、超巨大モンスターとの戦闘も実現した。また、配合の新たなバリエーションとして、同種族の強い両親から同じ姿のより強い種族を生み出す「進化配合」が、特定の種族に追加されている。

身体のサイズを考えながらパーティを組む

モンスターの身体のサイズはS、M、Gの3段階にわかれている。パーティにはモンスター3体分のワクがあるが、Mサイズは2体分、Gサイズは3体分のワクを埋めてしまう。そのかわり、MやGサイズの種族は、スキルを多く持てるうえ、HPが高く、攻撃の威力が上がるなどの能力を持つ。

←たとえば、Mサイズのモンスターを入れると、空きはあとSサイズ1体分になる。

通信を利用した遊びがさらに充実

本作では、Wi-Fi通信によるリアルタイム対戦が導入され、遠くにいるプレイヤーと戦えるようになった。また、Wi-Fi通信でチームを登録して強さを競う前作の「ジョーカーズGP」は、階級制の「世界モンスター選手権」にパワーアップ。自分のチームの強さで階級が決まり、同じ階級の相手と実際に戦ってランキング上位を目指す。

	チーム名	対戦結果
1回戦	ビギナーズ	勝利
2回戦	どろろんぱ	勝利
3回戦	めぐみのひと	勝利
4回戦	じめじめたん	敗北
5回戦	わんにゃーバタバタ	勝利

←世界モンスター選手権は、ダウンロードした5チームとの対戦結果で順位が変動する。

あらすじ
主人公を乗せた飛行船が、バトルGPの会場に向かう途中で絶海の孤島に墜落してしまった。いなくなった乗員と乗客を捜しはじめた主人公は、やがて、巨大モンスターが徘徊するこの島に隠された秘密を知ることになる。

⬆昼と夜があるだけでなく、天候も変わるようになった。出現するモンスターの顔ぶれは、時間や天候によって変化する。

←Gサイズの巨大モンスターがフィールドに現れてってくるなど、出もドハデに。

➡DS版「DQⅥ」「DQⅨ」ともすれちがい通信が可能で、そのときは特別な戦闘が起こる。

おもなキャラクター

おもな初登場モンスター

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル

機種●ニンテンドーDS　価格●4,440円(税込)
発売日●2011年3月31日

前作『ジョーカー2』に数多くのモンスター、特性、特技を追加し、さらにゲームバランスを大幅に調整した"プロフェッショナル"版。新エリアの「ビビッ島」も登場して、さらなる冒険が楽しめる。モンスターを仲間にする方法がかなり増えているほか、『ジョーカー2』で仲間にしたモンスターを連れてくることも可能。

多くの種族で進化配合ができるように

「ジョーカー2」では一部の種族でのみ可能だった進化配合が、本作ではランクA以下のすべてのモンスターで行なえる。そのため、登場するモンスターの数は、進化配合で仲間にできる種族を個別に数えると、880種族以上にまで増えた。

➡『ジョーカー2』と同じく、進化配合で生まれた種族は名前の頭に「強」か「最強」とつく。

➡敵全体に効果のある強力な特技や、戦闘中に自動でテンションが上がる特性などが多数追加された。

対戦モードのバリエーションが増加

対戦を楽しむモードのひとつに、自分のモンスター同士で戦う「バーチャルバトル」が登場。通信を使った遊びにも、配信されたモンスターのパーティと戦って、勝つと相手の1体を仲間にできる「プレゼント対戦」が追加された。なお、前作の「世界モンスター選手権」は、ルールを一部変更して「最強マスター決定戦」に生まれ変わっている。

➡ほかのプレイヤーがいないときでも、バーチャルバトルで対戦が可能。相手のパーティはAIで行動する。

➡エンディング後に行けるようになる新エリアのビビッ島では、島で起きている問題を解決することに。

ドラゴンクエストモンスターズ i／S／EZ

<iモード版>
価格●月額315円(税込)　配信日●2002年1月28日
<Yahoo！ケータイ版>
価格●月額315円(税込)　配信日●2002年6月12日
<EZweb版>
価格●月額315円(税込)　配信日●2003年3月6日

牧場にモンスターを集めて育成する携帯電話ゲーム。育てたモンスターは、闘技場で全国のプレイヤーのモンスターと対戦させたり、配合してタマゴを産ませたりできる。本作から「ドラゴンクエストモンスターズMOBILE」へ、モンスターやゴールドを転送することも可能。

旅に出すとモンスターが成長する

モンスターは、牧場から旅に出すと成長して強くなる。旅がうまくいくと、新しいモンスターを連れて帰ってきたり、貴重なアイテムが手に入ったりもするのだ。また、「不思議な森」や「不思議な塔」では、主人公とモンスターが一緒に冒険可能。どちらの場所も、入るたびに地形が変わるダンジョンで、旅で役立つアイテムが入手できる。

今日はさばく地帯に行ってきたんだ。とっても暑かったけど、途中でオアシスを見つけたんだよ！そこで力のたねを拾ったんだ。

➡旅に出したモンスターが帰ってくると、旅の途中で起きたことを話してくれる。

コサック　ザギオウ　ノテペイ
H 499　H 528　H 412
M 150　M 94　M 200
Lv:85　Lv:40　Lv:63
かがやくいきをはいた

➡闘技場には全国のプレイヤーが参戦。3体のモンスターでパーティを組んで戦う。

ドラゴンクエストモンスターズ MOBILE

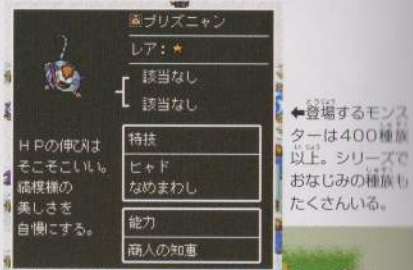
<iモード版>
価格●月額500DQポイント(※1)　配信日●2006年5月22日
<EZweb版>
価格●月額500DQポイント(※1)　配信日●2007年4月19日
<Yahoo！ケータイ版>
価格●月額500DQポイント(※1)　配信日●2007年10月1日

モンスターを育てる『ドラゴンクエストモンスターズi／S／EZ』のパワーアップ版で、冒険の舞台として霧に包まれた大陸が新登場。この大陸をモンスターが旅すると、霧が晴れて行ける場所が広がっていき、町やダンジョンを見つけられる。

複数のモンスターが協力して旅をする

新要素の「協力旅」では、ほかのプレイヤーのモンスターと旅に出られる。通常の旅とちがい、モンスターが武器や防具を装備したり、素材を使って特殊なモンスターを誕生させたりできるのだ。

⬅牧場には、集めたモンスターたちが並ぶ。右側の老人は、話しかけると配合が可能。

⬅登場するモンスターは400種族以上。シリーズでおなじみの種族もたくさんいる。

➡旅に出たモンスターが町を発見。ときには、ほかの牧場のモンスターと会うことも。

⬅旅で見つけたダンジョンでは、主人公が3体のモンスターを連れて、宝探しができる。

※1……500DQポイントは525円(税込)相当

ドラゴンクエスト モンスターズ ウォンテッド！

<iモード版>
価格●月額300DQポイント(※2)　配信日●2010年11月24日
<EZweb版>
価格●月額300DQポイント(※2)　配信日●2011年7月28日
<Android版>
価格●未定　配信日●2011年冬予定

クエストを受けて賞金首の悪者モンスターを倒し、世界一の賞金かせぎを目指すゲーム。モンスターの育成や配合、闘技場といったおなじみの要素に加えて、新たにアイテムの錬金が登場。クエストで手に入った素材を組み合わせることで、モンスターが装備する武器や防具を作り出せる。

クエストをこなせば報酬がもらえる

酒場では、賞金首のモンスターを倒したり捕獲したりするクエストが受けられる。これを引き受けたあと、自分のモンスターを派遣すると賞金首との戦いになり、勝てば賞金や経験値が得られるのだ。また、通常のクエスト以外にも、特別な装備品が手に入る「ボスクエスト」や、受けすぎると自分がお尋ね者になる「闇クエスト」がある。

⬅酒場の横の木に、心をこめた水をやると、実がついてちからのたねなどを入手可能。

➡錬金所で錬金をくり返すことで、より強力な武器や防具を作れるようになっていく。

⬅クエストに何度も成功するとハンターランクが上がって、強い賞金首に挑めるようになる。

⬅闘技場で勝ち抜けば、ひとつのクエストに派遣できるモンスターの数が増える。

※2……300DQポイントは315円(税込)相当

『剣神ドラゴンクエスト』&『ドラゴンクエストソード』

剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣

機種●玩具　価格●7,329円(税込)
発売日●2003年9月19日
※専用ACアダプターは別売りで1,890円(税込)。追加の冒険の書は1,575円(税込)

本体をテレビに接続し、画面の前でプレイヤーが付属の剣を持って戦う"体感RPG"。『DQ I』の世界を舞台に、アクションゲーム感覚で剣を振って魔物を倒しながら、ステージクリアを目指して進んでいく。パスワードを入力して遊ぶ隠しイベントや、プレイヤー同士での対戦モードもある。

プレイヤーの剣さばきが画面と連動

本作では、攻撃や防御はコマンドで選ぶのではなく、実際に剣を動かして行なう。たとえば、魔物を狙って剣を大きく振ると画面に光が走って斬りつけ、身を守るように剣の腹を画面に向けるとバリアで攻撃を防ぐのだ。また、剣の腹を本体に近づければ呪文を使用できる。

強敵との戦いでは必殺技が使える

ボス級の敵との戦闘中は、攻撃や防御をするたびに「必殺技ゲージ」がたまり、ゲージが満タンのときに敵を斬ると、必殺技を使うチャンスに突入。直後に「剣を右下に振る→左下に振る→一拍置く→左下に振る→右下に振る」といったコマンドをリズム良く入力すれば、コマンドに応じた必殺技を放てる。新たな必殺技は、練習場でみずから編み出すか、巻物を手に入れることで修得可能。

あらすじ

アレフガルドの地を守っていた光の玉が竜王に奪われ、世界は闇に閉ざされてしまった。勇者の子孫である主人公は、精霊ルビスからロトのつるぎを授かり、ローラ姫の救出と竜王の討伐を目指して旅立つ。

⬅剣を振ると、振ったライン上を斬る。空振りせずに斬りつづければ剣の威力がアップ。

➡分岐する道の一方では、宝箱を発見できたりミニゲームで呪文が手に入ったりする。

⬅本体をテレビの上に置き、その前で剣を振ってプレイする。

⬅必殺技は強敵に対してのみ使える。技ごとにコマンドがちがい、基本的には入力が難しいものほど強力。

おもなキャラクター

主人公

伝説の勇者ロトの血を引く者。ロトのつるぎをたずさえてラダトーム城を訪れ、王から竜王討伐の命を受ける。

モモたん

魔物でありながら勇者にあこがれを抱く、ももんじゃ。ロトの洞くつで主人公と出会い、その後の旅路に同行する。

兵士長

練習場で剣術を指南している、ラダトーム国の兵士長。主人公にローラ姫を救出してほしいと頼む。

ローラ姫

ラダトーム王ラルス16世のひとり娘。光の玉を奪いにきた竜王につかまり、ドラゴンが守る洞くつに幽閉された。

ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔

機種●Wii　価格●6,800円(税込)
発売日●2007年7月12日
※アルティメットヒッツ版が2009年12月3日に2,940円(税込)で発売

Wiiリモコンを剣のように振って画面内の魔物を斬るという、『剣神DQ』の流れをくむ作品。能力が異なる3人の仲間からひとりを連れて、道中に数多くの魔物が待ち受ける各ステージのクリアに挑む。主要人物のセリフがボイスで聞けるのは、『DQ』の名を冠したゲームでは日本ではじめて。

ポインターで狙いをつけて攻撃

プレイヤーが剣を振ったとおりに画面内を斬れる『剣神DQ』に対し、『DQソード』は画面の中心点を通るライン上を、リモコンを振った角度で斬る。ただし、ポインターで位置を指定すると、その位置を通るライン上を攻撃可能。なお、リモコンを前に出すと突きをくり出すことができ、敵の弱点に突きを当てれば大ダメージを与えられる。

←ポインターで画面下側のほうを指定すれば、下寄りに並んだ敵をまとめて斬りやすい。

素材を集めて強力な剣を作り出す

魔物や宝箱から手に入る各種の素材があれば、手持ちの剣をより強い剣に強化できる。また、剣を強化すると新たな「必殺剣」を修得可能。必殺剣は、戦闘でためた必殺剣ゲージが満タンならいつでも、修得しているもののなかから選んで使える。

←必殺剣は、画面に表示された操作をうまく行なうほどパワーアップする。操作は、選んだ技に応じて決定。

あらすじ

魔王討伐5周年のお祭りでにぎわう島国アルソード。しかし、その裏では女王ヒルダが怪しい仮面をかぶり、奇妙な行動をはじめていた。ディーン王子の頼みで女王の変貌の原因を探りはじめた主人公は、やがて、王国の存亡に関わる事態に巻きこまれていく。

←仲間は、状況に合わせて呪文で主人公をサポートする。どの呪文を唱えられるかは仲間ごとにちがう。

➡Bボタンを押しているときは、リモコンで盾を動かして敵の攻撃を防ぐことができる。

←城下町には、道具屋、教会、ミニゲームが遊べるお店など、さまざまな施設がある。

おもなキャラクター

主人公

16歳の誕生日を迎えたばかりの、バウドのひとり息子。呪文は使えないが、父の手ほどきによりすぐれた剣術を身につけている。

ディーン(声:小西遼生)

衣装や立ち振る舞いに高貴さがあふれる、アルソード王国の王子。母親である女王が豹変した原因を、主人公とともに探る。

セティア(声:木下あゆ美)

個性的な衣装に身を包んだ少女。城の教会に仕える僧侶だったが、ある出来事が原因で城を離れた。

バウド(声:松田賢二)

かつて魔王を倒した英雄のひとりで、酒と女が大好き。右腕が義手になったのを機に、剣を捨て呪文を学んだ。

女王ヒルダ(声:三石琴乃)

アルソード王国の女王。謎の仮面をつけて以来、ひとりで外出するなどの不可解な行動を見せはじめる。

『スライムもりもり』シリーズ作品

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

機種●ゲームボーイアドバンス　価格●6,090円(税込)
発売日●2003年11月14日
※アルティメットヒッツ版が2006年3月9日に3,300円(税込)で発売

スライムが主人公のアクションアドベンチャーゲーム。森や火山などのステージを冒険し、敵にさらわれた仲間たちを助けて町に帰していく。町は敵の襲撃でボロボロになっているが、仲間を助けて住民を増やすことで少しずつ復興できる。

スラ・ストライクを駆使して仲間を助ける

主人公は、全身をゴムのように伸ばしてから突進する「スラ・ストライク」をくり出し、敵にダメージを与えられる。また、スラ・ストライクで吹き飛ばした相手の下にまわりこめば、その相手を頭に載せ、投げ飛ばしたり別の場所へ運んだりすることが可能。これらの方法と、各ステージにあるトロッコなどを活用して、助けた仲間や復興に使う資材を町へと運んでいくのだ。

あらすじ

スラバッカ島にあるスーランの町では、大勢のスライムが平和に暮らしていた。ところが、しっぽを持った魔物の集団「しっぽ団」が現れ、住民たちを連れ去ってしまう。運良く無事だった主人公は、さらわれた100匹の仲間を助けるため、スーランの町を旅立った。

←仲間は箱のなかに捕らわれており、スラ・ストライクで箱を開ければ助け出すことができる。

↑各ステージの最後にはボスがいる。ボスごとの弱点を見つけることが勝利へのカギ。

通信対戦などのミニゲームも楽しめる

町のなかでは、ツボを早く壊す競技や波に乗ってコインを集める競技など、4種類のミニゲームを遊べる。また、通信ケーブルを使えば、最大4人で対戦専用のゲームをプレイすることが可能だ。

←ゲームで好記録を出せば、壁画のような絵の一部が手に入る。これを集めるのも楽しみのひとつ。

←仲間を助けていくと、町の道路などをふさいでいた鉄球がどかされ、行ける場所が少しずつ増える。

おもなキャラクター

主人公

少年のスライム。へんげの杖を使い、ももんじゃに変身していたおかげで、しっぽ団にさらわれずにすんだ。

スラみ

少しおませなスライムベス。主人公の妹で、大量の菓子や肉料理をあっさりたいらげるほど食べることが好き。

ミイホン

主人公とよく遊んでいるホイミスライム。何かにつけ主人公にライバル心を燃やし、勝負を挑んでくる。

ドラお

主人公の友だちで、語尾によく「っス」をつけて話すドラゴスライム。ツボを壊すことをこよなく愛する。

シドもじゃ

メカ好きのももんじゃ。なんでも屋「まもの堂」を開店し、資材やお金と引きかえに町を拡張してくれる。

ドン・モジャール

しっぽ団のボスである、ももんじゃ。大勢の部下を率いて「スライムのしっぽ」なるものを探している。

スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団

機種●ニンテンドーDS　価格●4,990円(税込)
発売日●2005年12月1日
※アルティメットヒッツ版が2008年10月23日に2,940円(税込)で発売

『スライムもりもり』シリーズ第2弾。前作のゲームシステムをベースに、冒険の舞台が一新され、巨大メカで戦う「勇車バトル」が追加された。

勇車バトルでしっぽ団をこらしめろ！

主人公は、勇車という巨大メカを呼び出す笛を持っており、しっぽ団もそれに対抗して大戦車を各所に配備して「勇車バトル」を挑んでくる。勇車バトルとは、巨大メカ同士が大砲で弾を撃ち合う戦闘のことで、相手のHPをゼロにしてから内部に侵入し、エンジンを壊せば勝ち。勇車には主人公以外に最大2匹の仲間を乗せられ、仲間たちは主人公が出した作戦に従ってAIで協力してくれる。

勇車バトルは、ワイヤレス通信での対戦も可能。最大で4人まで参加でき、参加人数が3〜4人なら、ふたりでチームを組んで同じ勇車に乗りこむ。

←スラ・ストライクで弾を頭に載せ、大砲のなかに投げ入れて撃つ。大砲は2門あり、それぞれ弾を撃つ角度がちがう。

まもの堂と錬金釜で勇車をパワーアップ

勇車の性能は、さまざまな方法でカスタマイズできる。シドもじゃの店「まもの堂」では、使う弾や同乗する仲間を入れかえたり、資材やお金を渡して勇車のHPを上げたりすることが可能。また、冒険を進めて王国に「錬金釜」が現れたあとは、複数の弾を材料にして強力な弾を作れる。

あらすじ

大勢のスライムが暮らす、スラバッカ島のスーラン王国。平和だったこの国に「しっぽ団」を名乗る魔物の集団が攻めこみ、住民をまとめてさらってしまった。王国の宝「勇車の笛」とともにしっぽ団の手を逃れた主人公は、仲間たちを助けるべく冒険に旅立つ。

←各ステージを冒険して仲間を助けていくという流れは前作と同じ。ボス戦の多くは勇車バトルで行なう。

←前作にあったコインを集めるゲームも収録。ソフトが1本あれば、ワイヤレス通信でほかの人も遊べる。

➡前作のカートリッジをDS本体に挿せば、前作の強敵モンスター「ギガお」がモチーフの大戦車が手に入る。

おもなキャラクター

主人公

元気なスライム。事故で勇車の笛を飲みこみ、その姿をしっぽ団にミミズとカンちがいされて難を逃れた。

スライバ

強敵との戦いを好む一匹狼のスライム。専用の勇車エリスグールに乗り、何度も勇車バトルを挑んでくる。

ぱぱ

主人公の父。王宮騎士団の団長で、しっぽ団の襲撃にも果敢に抵抗するが、奮闘むなしくさらわれてしまう。

まま

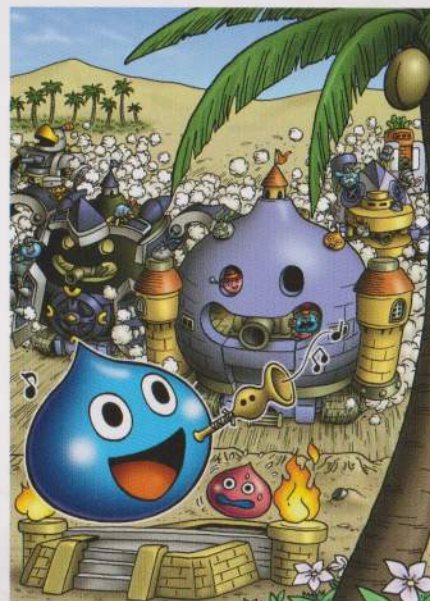
主人公の母で、過去に夫と世界を旅した魔法使い。魔力をためてみずから弾になる「マダンテ」の使い手。

スラモリー

『DQⅧ』のモリーに似たスライム。王国の片スミで、勇車バトルの大会「タンクマスターズ」を開催する。

おうさま

語尾に「ゾヨ」とつけて話すことが多い国王。王妃や娘のペココ姫ともども、しっぽ団に連れていかれた。

おもな勇車と大戦車

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

機種●ニンテンドー3DS　価格●6,090円(税込)
発売日●2011年11月2日

スライムが主人公となって活躍するアクションアドベンチャーシリーズ第3作。3D表示に対応しており、奥行きのある迫力満点の映像が楽しめる。

海賊船との「船バトル」で対決!

本作では、船で大海原を渡って各地の冒険ステージを訪れ、アクションを駆使して探索を進めていく。広大な海にはしっぽ団の海賊船もいて、航海中に接触すると「船バトル」がはじまる。船バトルは、冒険中に集めたアイテムを大砲で撃ちこみ、相手の船を沈没させれば勝利となるのだ。なお、ローカル通信による船バトルの対戦のほか、すれちがい通信でお互いの船のデータを交換して戦う「すれちがい船バトル」も遊べる。

あらすじ

スーラン王国では、スライムたちが平和な毎日を送っていた。ところがある日、悪の海賊「しっぽ団」が現れて、王国の宝物である7つの「にじのオーブ」を奪ってしまう。手にした者に強大な力を与えるオーブを取りもどすため、主人公たちは大海原へと出航する。

パーツを集めて船をカスタマイズ

主人公の船は、店で新しいパーツを買ってきてカスタマイズすることが可能。冒険を進めたりすれちがい船バトルで勝ったりすれば、買えるパーツが増えてカスタマイズの幅が広がっていく。

←航海しているときには、さまざまな種類の海賊船が出現。

←船のパーツにはHP、こうげき、はやさのステータスがあり、組みこんだパーツによって船の強さが変わる。

↑前作までと同じように、冒険ステージでは多彩なアクションで道を切り開いていく。

➡海賊船に触れると、船バトルが開始。アイテムを大砲に運んで相手の船に撃ちこむ。

おもなキャラクター

主人公
スーラン王国の王子。スライムたちのなかで唯一、スラ・ストライクを習得している。

スラみ
主人公の妹で、とても食いしん坊。船バトルでは、リーダーを守る役目もこなす。

ミイホン
負けん気の強い熱血漢のホイミスライム。主人公とは幼なじみ。

ドラお
主人公の友だちのドラゴスライム。冒険をサポートしてくれる。

ドン・モジャール
しっぽ団を率いるももんじゃ。世界征服を狙っているらしい。

スライバ
漆黒の兜をかぶる謎のスライム。主人公の行く手に立ちはだかる。

アニキ
しっぽ団員のももんじゃ。ブッカの兄貴分で、しっぽを2本持つ。

ブッカ
しっぽ団員のももんじゃ。アニキと一緒に世界各地で活動中。

おもな海賊船

※「ニンテンドー3DS」の3D映像は本体でしかご覧いただけません。掲載している画面写真はすべて2D表示のものです

『モンスターバトルロード』シリーズ作品

ドラゴンクエスト モンスターバトルロード

機種●アーケード　価格●1プレイ100円
稼動日●2007年6月21日(2008年12月2日に稼動終了)

『DQⅧ』のモンスター・バトルロードをベースにしたアーケードゲーム。1プレイごとに1枚もらえる専用のカードを筐体にスキャンさせ、モンスターを呼び出して遊ぶ。モンスター3体でひとつのチームを組み、モンスターの種類によってチームのHPが決定。バトルはターン制で、先に相手チームのHPをゼロにすれば勝利だ。くり出す技を赤と青のふたつのボタンで選ぶというシンプルな操作ながら、大迫力のバトルを楽しめる。

ゆうきをためてとどめの一撃を放つ

モンスターの技を選んだあとなどには、画面右下にあるオーブに「ゆうき」がたまっていく。オーブがゆうきで満ちあふれると、非常に強力な「とどめの一撃」を放つことが可能。とどめの一撃は筐体の中央にせり上がってくる王者の剣を刺しこむと発動するが、このときに好きなカードをスキャンさせてから王者の剣を刺しこむと、カードに応じたとどめの一撃をくり出せるのだ。

⬅オーブが満タンになると、直後のターンの一番最初に、とどめの一撃をくり出せる。

➡3体が出す技の組み合わせしだいでは、「必殺技」が発動。とどめの一撃ほどではないが、こちらも強力。

⬅相性のいいモンスター同士でチームを組むと、味方の能力値などがアップする。

⬆『DQ』シリーズの仲間がバトルの手助けをしてくれる、スペシャルカードもある。

ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡ

機種●アーケード　価格●1プレイ100円
稼動日●2008年12月3日(2010年1月14日に稼動終了)

多くの要素が追加され、筐体が天空の武具をモチーフとしたものに変わった、シリーズ第2弾。プレイヤーの分身である主人公もチームの一員になれるほか、別売りの冒険の書に自分の戦績などを記録できるようになった。バトルで経験値を得てレベルアップすれば、主人公が強くなっていく。

さまざまな職業でバトルに挑める

新たな種類のカードとして、アイテムカードが登場。これをスキャンすると主人公に武器や盾、よろいなどを装備させることができ、装備した武器に応じて、主人公の職業や使える技が決まる。それぞれの職業でのレベルが十分上がったあとには、より強い上級職になれるチャンスがあるのだ。

⬅基本的に、武器が剣やオノなら戦士、ツメなら武闘家、杖なら魔法使いか僧侶になる。

➡モンスターだけのチームで戦うことも可能。その場合、主人公の職業は魔物使いに。

ゆうきをかけてのつばぜりあい

筐体にある天空のつるぎの柄はひねれるようになっていて、それをひねると「つばぜりあい」を相手に仕掛けることが可能。勝負は赤と青のボタンの連打で行なわれ、負けたほうのゆうきが減る。

⬅つばぜりあいに勝って相手のゆうきを減らせば、とどめの一撃を受けにくくできる。

➡つばぜりあいの前には、左右に動くゲージを止めてボタン連打率を決める。連打率が高いほど有利だ。

ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡレジェンド

機種●アーケード　価格●1プレイ100円
稼動日●2010年1月15日(2010年8月31日に稼動終了)

『バトルロードⅡ』のバージョンアップ版。上級職よりも強い特別職の勇者になれたり、新しいモードで遊べたりと、前作からさらなる進化をとげた。また、『バトルロードⅠ』で登場したモンスターのカードがふたたび手に入るようになったほか、レジェンドスペシャルカードやレジェンド魔王カードなど、本作ならではの新しい種類のカードが大量に追加されている。

レジェンドクエストで伝説を追体験

新要素「レジェンドモード」では、歴代『DQ』シリーズの物語を再現した「レジェンドクエスト」に挑める。バトルはそれぞれ8戦あり、各作品にちなんだモンスターが、原作の物語に沿って出現。1回のプレイで遊べるのは2戦までだが、冒険の書があれば、次回のプレイでつづきから遊べる。

⬅バトルの合間に各「DQ」作品のあらすじが読めるのも、レジェンドクエストの特徴。

➡レジェンドクエストでは、それぞれの作品にちなんだスペシャルカードのみ使用できる。

⬅レジェンドクエストを好成績でクリアしたあとは、特定の6枚のカードがあれば大魔王が使用可能に。

伝説の英雄が自分のチームに

レジェンドヒーローカードをスキャンすると、歴代『DQ』シリーズで活躍したキャラクターで戦うことが可能。なかには、ひとりだけで戦うキャラクターもいるが、十分な強さを誇る。

⬅『DQⅥ』のバーバラは、伝説の賢者として登場。大魔女の名に恥じない攻撃をくり出す。

➡『DQⅣ』のライアンはチームを率いて参戦。チームのメンバーには、おなじみのホイミンがいる。

⬅『バトルロードⅡレジェンド』の稼動を機に、新デザインの冒険の書も発売された。

『モンスターバトルロード』シリーズに登場するカードの一例

モンスターカード モンスターを呼び出す。特定の3体が合体して現れるモンスターを、1枚で呼び出せるカードも。

アイテムカード 主人公に武器などを装備させる。1枚で武器と盾とよろいを装備できる特別なカードもある。

スペシャルカード 歴代『DQ』シリーズの仲間たちが手助けしてくれる。1回のバトルで一度だけ使用可能。

レジェンドカード 『バトルロードⅡレジェンド』で初登場のカード。効果は種類ごとに異なる。

レジェンドスペシャルカード	レジェンド大魔王カード	レジェンドヒーローカード／レジェンド魔王カード
各作品にまつわるスペシャルカードの効果が、ランダムで発動。カードのデザインは、歴代作品のパッケージがもとになっている。	本来はたまにしか戦えない大魔王と、すぐに戦えるようになる。ふたりで協力プレイをするときには、大魔王を使うことも可能。	『DQ』シリーズの仲間たちや魔王のチームで遊べる。レジェンドヒーローカードは、ゲームソフトなどに特典として封入された。

ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー

機種●Wii　価格●6,090円(税込)
発売日●2010年7月15日

アーケード版の興奮をそのままWiiに移植した一作。Wi-Fi通信で全国のプレイヤーと対戦できるほか、お気に入りチームを保存したり、相性のいいモンスターを検索したりといった機能が追加された。バトルで使用するカードはゲーム内で入手していくが、別売りの専用カラーコードスキャナーを使えば、データを取りこんでWii本体に転送することで、アーケード版のカードも使用可能。

大会モードで宇宙一を目指せ

『バトルロードV』ならではのモード「大会モード」では、バトルロードが大流行している竜神町の住人となって、ライバルたちと競いながら、さまざまな大会での優勝を目指していく。町のなかには多くの施設があり、カードショップで新しいカードを手に入れたり、闘道館という訓練場でバトルのテクニックを学んだりできる。

←ゲームセンターでは、連続でバトルが可能。連勝数に応じてカードなどがもらえる。

おしゃれ着でパワーアップ

大会モードでは、プレイヤーの分身であるアバターを着飾る「おしゃれ着」を入手できる。おしゃれ着を身につけると、単に見た目が華やかになるだけでなく、バトルのときに能力が上がったり、相手の攻撃への耐性が得られたりするのだ。

←おしゃれ着は町の専門店で買えるほか、ライバルとのバトルに勝つともらえる場合も。

ダウンロードコンテンツでもっと楽しく

Wi-Fiショッピングでは、ダウンロードコンテンツとして、レジェンドクエスト(300Wiiポイント)、スペシャルカード(200Wiiポイント)、おしゃれ着(100Wiiポイント)を購入することができる。レジェンドクエストの内容は『バトルロードⅡレジェンド』から変化しているうえ、クリアしたときには新たなモンスターカードを入手可能。また、スペシャルカードのなかには、専用のとどめの一撃を放てるものもある。

←レジェンドクエストでは、これまでに登場しなかったモンスターが多数出現する。

➡『DQⅨ』のリッカの宿屋をモチーフにしたとどめの一撃では、なんと歴代の主人公と仲間が勢ぞろい。

大会モードに登場するおもなキャラクター

リュータ
闘道館でバトルの手ほどきをするショーを父に持つ、バトルロードのエキスパート。全国の猛者たちが集う王者決定戦で、優勝した経験もある。主人公とは親友であり、良きライバル。

モリタさん
カードショップもりたの店主。バトルロードの生みの親であるモリーにそっくりだが、その正体は不明。

竜神町の子どもたち
竜神町でバトルロードを楽しむ、主人公の友だち。主人公やリュータとともに、独自のチームを考えながらバトルロードの腕を日々磨いている。

ダイキ　ツバサ　ヒナ　タクミ　ブーヤン

ドラゴンクエスト バトルロードMOBILE

<iモード版>
価格●月額200DQポイント(※1)　配信日●2008年3月11日
<EZweb版>
価格●月額200DQポイント(※1)　配信日●2008年10月2日
<Yahoo！ケータイ版>
価格●月額200DQポイント(※1)　配信日●2008年12月1日

携帯電話で遊べる「バトルロード」シリーズ作品。全国のプレイヤーと戦い、ランキングの上位を目指す。手持ちのカードを消費して別のカードの能力を上げる「融合」や、マップを進んでお宝を探す「冒険」などの要素が盛りこまれており、アーケード版とはひと味ちがった遊びを楽しめる。

➡特技カードをモンスターカードに融合させると、その特技をモンスターに覚えさせることが可能。

←携帯電話版にしか登場しないモンスターも豊富。さらに、モンスターカードは定期的に追加配信されている。

←「冒険」では、待ち受けるモンスターチームを倒しつつ進む。奥まで進めばカードを入手できる。

※1……200DQポイントは210円(税込)相当

その他の作品

ドラゴンクエスト ウォーズ

機種●ニンテンドーDS(ニンテンドーDSiウェア)
価格●500DSiポイント(500円相当)　配信日●2009年6月24日

マス目の上でモンスターのコマを動かして戦うシミュレーションゲーム。モンスター全員の移動先と使う特技を決めると、それぞれのチームのモンスターが順に行動を開始。敵を全滅させるか先に敵の陣地に侵入したチームが勝利となる。

運に左右されない実力勝負が楽しめる

コマとなるモンスターは、能力のちがう6種類から選べる。行動順や特技の効果にランダムの要素はないので、将棋やチェスと同じく、相手の行動を読めるかどうかが勝負のカギをにぎるのだ。

⬅CPUと戦うフリープレイに加えて、ワイヤレス通信やWi-Fi通信による対戦が可能。

➡特技には、HPを消費して大ダメージを与えるものやカウンターで反撃するものもある。

⬅上画面には全チームのモンスターと行動順が表示される。それを見ながら、タッチスクリーンで各モンスターのコマンドを選ぶ。

⬅4チームによるサバイバル戦も可能。乱戦をくぐり抜け、最後に生き残ったチームが勝ちとなる。

コマに選べるモンスター

スライム
⬅攻守のバランスがいい。直接攻撃と呪文を使いわけて攻撃できる。

ゴーレム
⬅HPが高く、捨て身で攻める特技や味方をかばう特技が使用可能。

おおきづち
⬅前方の横3マスをなぎ払う特技や、カウンターを狙う特技を使える。

ホイミスライム
⬅HP回復、ダメージ軽減、呪文封じといった援護用の特技を持つ。

キメラ
⬅打撃をかわす特技や呪文を跳ね返す特技があり、防御面にすぐれる。

ドラキー
⬅移動距離が誰よりも長く、使える特技も便利だが、HPは1しかない。

グランカジノ

機種●iモード　価格●月額105円(税込)
配信日●2000年5月1日(2008年6月30日に配信終了)

「スライムキャッチャー」「ぱっくんスライム」「ホイミでHI&LOW」「モンスタースロット」などのさまざまなゲームが楽しめる、『DQ』関連作品で初の携帯電話用コンテンツ。それぞれのゲームで勝てば、『カードのほこら』でも利用できるゴールドやレアカードが手に入り、ゴールドをためるとオリジナルの待ち受け画面などがもらえる。

メダルの売買でもゴールドをかせげる

「メダルの館」では、ゴールドを支払ってメダルを買ったり、持っているメダルを売ったりできる。メダルの売買価格は毎日変わっていくため、安いときに買っておいて高くなってから売れば、一気にゴールドを増やせるのだ。

やったぁぁ！
見事！大当たり！
50Gを獲得した

⬅「スライムキャッチャー」では、つり上げられるスライムの色が白か黒かを予想。当たればゴールドがもらえる。

1つめ
▲ストップ

➡3つのリールを止めて絵柄をそろえる「モンスタースロット」。絵柄によって、もらえるゴールドの倍率がちがう。

カードのほこら

機種●iモード　価格●月額105円(税込)
配信日●2000年5月1日(2008年6月30日に配信終了)

『グランカジノ』と同時に配信が開始された、広大なフィールドを冒険するテキストアドベンチャー形式のゲーム。モンスターカードを集めるのがおもな目的で、各地のダンジョンへ入ったり、漁村で船を買って海へ出たりして探索を進めていく。ときおり現れるモンスターに対しては、手持ちのモンスターカードを使って戦い、倒せばそのモンスターのカードが入手可能。手に入れたカードは、友だちと交換したり、商人に売ったりできる。

仲間を集めて冒険に出発

ひとりで行なう通常の冒険とは別に、ルイーダの酒場でほかのプレイヤーとパーティを組み、一緒に冒険へ出かけられる。そのさいは、各プレイヤーが最初にダーマ神殿で職業を選び、それに沿った戦いかたでモンスターを倒していけるのだ。

さわやかな風が吹く
宿屋前です。建物が
並んでいます。
■街中をあるく
■宿屋にはいる
▼コマンド

⬅現在の状況を説明する文章を読み、表示されている選択肢のなかから行動を選ぶことで、冒険を進めていく。

➡モンスターカードには、戦闘に影響する攻撃力や体力などのほか、入手しにくさを表す稀少度も記されている。

ドラゴンクエスト カジノDX

<iモード版>
価格●月額315円(税込)
配信日●2001年5月21日(2009年8月31日に配信終了)
<Yahoo! ケータイ版>
価格●月額315円(税込)
配信日●2001年9月12日(2009年8月31日に配信終了)

メダルを賭けて「モンスタールーレット」「ドラクエビンゴPLUS」「ドラクエソリティア」などで遊ぶ、カジノゲーム集。持っているメダルはメダル銀行に預けておき、ゲームを遊ぶときに引き出してくる。iモード版では、『グランカジノ』や『カードのほこら』で手に入れたメダルを、本作に持ちこんで使うことが可能だ。

➡「リーチスロットDX」はリールが4つのスロットマシン。両端がそろうとチャンスリーチで、当たる確率が上がる。

⬅"ロト・アーム"でスライムをつかまえる「スライムキャッチャーDX」は、メダルを持っていなくても遊べる。

⬅フリーゾーンの場所を自由に選べる「スライムビンゴ」。画面の上側では、スライムが数字のボールを運んでくる。

➡「ドラクエページワン」には、モシャスなどの魔法カードも登場。勝負の相手はおなじみのモンスターたちだ。

➡「モンスタールーレット」は盤面がつぎつぎと変化していき、モンスターリーチが発生すると配当がアップ。

ドラゴンクエスト カジノガルド

機種●EZweb 価格●月額315円(税込)
配信日●2002年7月11日(2009年8月31日に配信終了)

iモードで配信された『グランカジノ』と『カードのほこら』をセットにして、さらに「旅人の街」を追加したもの。『グランカジノ』の「ドラクエポーカー」「アントでGOGO!」「モンスターのたまご」などで遊んだり、『カードのほこら』でテキストアドベンチャー形式の冒険を楽しんだりできる。「旅人の街」は、カードやメダルの売買を行なって、自分の資産を増やすための場所だ。

⬅「アントでGOGO!」ではアントが入る穴の番号を当てる。遊びかたは、毎日当てるか、5日間の結果をまとめて当てるかの2種類。

ドラクエカジノDX

機種●iモード(FOMA専用) 価格●月額300DQポイント(※1)
配信日●2004年4月15日

美しいグラフィックで作られた、FOMA専用の『カジノDX』。「ドラクエポーカーDX」「グランドルーレット」といった、カジノの定番とも言えるゲームのほかに、「ドラクエソリティアMAX」「ドラクエビンゴPLUS」なども楽しめる。

各ゲームには『DQ』らしさが満載

遊ぶことができるゲームは、それぞれ『DQ』らしい要素や演出が加えられているのが特徴。たとえば「グランドルーレット」なら、おたすけモンスターが魔法で援護してくれたり、ディーラーが攻撃魔法を使ってきたりする。また、「ドラクエビンゴPLUS」では、数字のかわりにたくさんの種族のスライムが並んでおり、どのスライムでビンゴしたかによってボーナスが変わるのだ。

※1……300DQポイントは315円(税込)相当

⬅「SUPERキングスロット」はリールの回転速度を変更可能。マシン上部には宝箱などが現れる。

➡状況に合わせて背景が変わる「ドラクエポーカーDX」。負けていると、さびしい雰囲気になる。

ドラクエポーカーDX -メダルVer-

機種●EZweb 価格●1メダル(10円相当)
配信日●2006年1月12日(2008年9月30日に配信終了)

ドラクエポーカーDX —メダルVer—

EZwebの複数のコンテンツに共通するメダルを購入してプレイする、「メダルアプリ」に対応したゲーム。手持ちの1メダル(10円相当)を50枚のDQコインと交換し、そのコインを賭けてポーカーで勝負する。うまく役が作れると、役の倍率に応じてゴールドを獲得。ゴールドをためれば、『DQ』グッズが当たるプレゼントに応募できた。

➡スライムのカードだけで作る「ロイヤルストレートスライム」もあるが、作れる確率は低い。

⬅カジノのなかには、カウンターやポーカーテーブルがあり、季節によって内装が変わる。

⬅手に入れたDQコインは預けておき、遊ぶときはカジノにいるバニーガールに引き出してもらう。

ドラクエキングスロット -メダルVer-

機種●EZweb　価格●1メダル(10円相当)
配信日●2007年4月12日(2008年9月30日に配信終了)

『ドラクエポーカーDX -メダルVer-』と同じく、EZwebのメダルアプリ対応のゲーム。DQコインを賭けてスロットをまわし、3つあるリールを止めて、絵柄がそろえばゴールドがもらえる。最大の特徴は、チャンスモード「ボーナスゲーム」がある点で、これに突入すればかならず絵柄がそろうため、ゴールドを一気にかせぐことも可能。

⬆リールには、剣、盾、スライム、ミニデーモンなどの絵柄が並んでいる。

⬇季節によってはカジノのなかでサクラが咲き、華やかな雰囲気に包まれる。

スライムダービー

機種●iモード　価格●月額315円(税込)
配信日●2001年7月16日(2008年8月31日に配信終了)

牧場でスライムを育成し、レースに出して順位を競うゲーム。洞くつを探索させてパラメータを上げたり、ミニレースで走らせて経験値を得たりして、スライムを育てていく。ある程度まで育ったスライムは、ほかのスライムと配合し、別の種族のスライムを誕生させることが可能。また、友だちとスライムを交換したり、競り市でほかのプレイヤーとスライムを売買したりもできるのだ。

手塩にかけたスライムで大会に挑戦!

「SIレース」という大会では、ほかのプレイヤーが育てたスライムたちと競走ができる。まずは予選にエントリーし、そこでの成績が上位5位以内なら、優勝者を決める本選に出られるのだ。また、SIレースでは競馬の馬券にあたる「スラ券」が発売され、それを買って予想が的中すれば、賭けたメダルが何倍にもなってもどってくる。

施設の増設
◆温泉
価格：50000ﾒﾀﾞﾙ
温泉で疲れを癒せば、ｽﾀﾐﾅの回復がぐっと早くなるぞ。
503i

➡メダルを支払うと、育成の役に立つ施設を新しく作ったり、育てられるスライムの数を増やしたりできる。

⬅配合には2体のスライムが必要。生まれる種族は、メタルライダーやキングスライムなど多岐にわたる。

⬇レース中は、すでに走った距離と全体の距離が、画面のスミに表示される。

⬆"最速"の称号を賭けて勝負するSIレース。スライムたちのひのき舞台だ。

⬅洞くつは3種類あり、それぞれ特定のパラメータを上げられるほか、宝箱からアイテムやメダルも手に入る。

ドラゴンクエスト モンスターフレンズ

<iモード版>
価格●月額315円(税込)
配信日●2002年9月2日(2008年9月30日に配信終了)
<iモード版(FOMA専用)>
価格●月額200DQポイント(※1)　配信日●2005年10月24日
<Yahoo！ケータイ版>
価格●月額315円(税込)
配信日●2002年9月2日(2008年9月30日に配信終了)

スライムやキメラといった、おなじみのモンスターとのコミュニケーションが楽しめる育成ゲーム。「かいわ」「なでる」などのコマンドを使うと、「仲良し度」が上がって、モンスターの態度や会話の内容が変化していく。モンスターは画面内を自由に行動するので、本当に携帯電話のなかに住んでいるような雰囲気が味わえるのだ。

仲良くなると新たなモンスターが登場

育成しているモンスターは、仲良し度が高くなると別の種族の友だちを紹介してくれる。そのモンスターも、同じように仲良し度を上げれば、さらに別のモンスターを紹介してくれて、育成可能なモンスターがどんどん増えていく。

※1……200DQポイントは210円(税込)相当

⬅モンスターが話す内容は、仲良し度の高さや時間帯によって変化。朝起きたときにはあいさつをしてくれる。

➡こちらのコマンドに対して、モンスターはさまざまな反応をする。ドラゴンの場合は、怒って炎を吐くことも。

⬅本作を待ち受けアプリに設定しておけば、電話やメールが着信したときなどに、モンスターが教えてくれる。

ドラゴンクエスト ★バトルレース

機種●Yahoo！ケータイ　価格●月額315円(税込)
配信日●2003年10月15日(2008年10月31日に配信終了)

厩舎主となってモンスターを育成し、レースに出場させて優勝を目指す。参加できるレースは1日にひとつだけで、納得のいくタイムが出るまで何度でも再挑戦が可能。モンスターはバギやはげしい炎などの特技を覚えており、それらを利用すればレースを有利に進めることができる。

強いモンスターを配合で生み出せる

レースから引退したモンスターは、配合を行なえるようになる。配合をするとタマゴから子どもが生まれるが、アイテムを使えば、その子どもは能力が上がったり特技を覚えたりするのだ。

⬅レース中に、ほかのモンスターをはげしい炎で攻撃。ピオリムなど、自分の能力を強化する特技も使える。

➡レースに出場しつづけるとモンスターに疲労がたまるが、しばらく休んだり温泉に入ったりすれば疲れが取れる。

コラボレーション作品

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special

機種●プレイステーション2　価格●7,140円(税込)
発売日●2004年12月22日
※アルティメットヒッツ版が2008年6月26日に2,940円(税込)で発売

ダイスを振ってマスを移動し、店や株の売買で資産を増やして目標金額の達成を目指す、人気ボードゲームのスペシャル版。『DQ』と『FF』という2大シリーズのキャラクターが、多数登場する。

強力なスフィアが使えるモードも

『いたスト』シリーズに初登場となる「スフィアバトル」というモードでは、特殊な効果を持つ「スフィア」を対戦中に入手可能。手に入れたスフィアをスフィアダイスにセットして、通常のダイスのあとに振ると、出たスフィアの効果が発揮される。スフィアは全部で105種類あり、その効果は、お金がもらえたりほかの人を妨害できたりとさまざま。自分がとりたい戦術に合うスフィアをうまく利用することが重要となるのだ。

←基本的なルールはこれまでの『いたスト』と同じ。自分の店にほかの人が止まると、買い物料がもらえる。

↑18種類あるマップは、いずれも『DQ』や『FF』シリーズに登場した場所。背景には、おなじみのモンスターたちの姿も見える。

←チャンスカードの絵柄も、すべて『DQ』や『FF』シリーズに関係したものになっている。

➡カジノのマスに止まると、スロットマシンのほか、町のなかに隠された宝を探すミニゲームなどで遊べる。

やあ ロラン王子。さがしましたよ。
なに 言ってるのよ。ロラン王子は さっきから いたでしょ。

←各キャラクターは原作にちなんだセリフをしゃべり、ふたりで会話をすることもある。

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

機種●プレイステーション・ポータブル
価格●5,040円(税込) 発売日●2006年5月25日
※アルティメットヒッツ版が2008年3月6日に2,940円(税込)で発売

『いたスト』シリーズで初となる、携帯ゲーム機での作品。『DQ』『FF』各シリーズのキャラクターたちが登場する『いたスト Special』がベースとなっているが、同じマップでもマスの配置が一新されるなど、内容の一部に変更が加えられた。1台のPSPで最大4人まで遊ぶことができ、アドホックモードを使った通信対戦にも対応している。

いただきコインで景品をゲット!

1回のプレイが終わると、「いただきコイン」が何枚か手に入る。このコインは、景品交換所でキャラクター、マップ、追加ルールと交換可能。追加ルールには、「目標金額の半分を持ってスタートし、短時間で勝敗を決める」という、携帯ゲーム機にピッタリの「クイックモード」などがある。

⬅手に入るいただきコインの枚数は、順位や獲得した賞で決まる。

⬆カジノの『VSメタル』では、特技でメタル系の魔物を倒してお金をかせぐ。背景は『DQVI』の戦闘画面がもとになっている。

➡景品交換所では、『DQIII』の遊び人の女が受付を担当している。

⬆各種のウィンドウ内の表示は、『いたスト Special』のものとほぼ同じで、そのときに必要な情報をまとめて見ることが可能。

いただきストリートDS

機種●ニンテンドーDS　価格●5,040円(税込)
発売日●2007年6月21日

『いたスト』シリーズの携帯ゲーム機用ソフト第2弾。『DQ』シリーズのキャラクターと、任天堂の看板タイトル『スーパーマリオ』シリーズのキャラクターが共演を果たした。背景がより立体的になり、かわいい雰囲気に仕上がっているのも特徴。

自分だけのキャラクターで遊べる

ゲーム開始時には、性別、顔、髪型、服装を複数のパターンから選び、自分が操作するキャラクターを自由に作ることができる。作成したキャラクターは、対戦時以外にもメインメニューをはじめとする多くの画面で登場し、通信対戦をした相手に送られる自分のカードにも表示されるのだ。

←顔は、男女とも8パターンのなかから選べる。髪型と服装はあとからでも変更可能。

➡成績に応じて手に入るコインを集めると、キャラクターに着せるアイテムを買える。

ふたつの画面で情報をわかりやすく表示

遊びかたやルールは、従来の『いたスト』シリーズと変わらないが、本作ではDSのふたつの画面を活用。情報の表示が下画面にまとめられて、とても遊びやすくなっている。

←メインとなるのは上画面で、下画面には全体マップや各プレイヤーの総資産などが表示される。

➡火山を噴火させて地形を変えるマスなど、マップ内にはゲームを盛り上げる仕掛けが満載。

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリートMOBILE

機種●iモード、EZweb　価格●月額300DQポイント（※1）
配信日●2011年2月3日

2010年7月から配信されていた『ファイナルファンタジー in いただきストリートMOBILE』が、『DQ』シリーズの要素を加えてリニューアル。無料の「おためし版」もあり、それを遊ぶとサンディが使用可能になるという特典が得られる。

配信を利用してボリュームアップ

携帯電話の特性を活かし、新キャラクターなどが随時追加。2011年8月までのキャンペーンでは、毎月ひとつずつマップがプレゼントされた。

⬅『いたスト』にサンディが初登場。シリーズ経験者でも、おためし版を遊んでおきたい。

⬅ルールは従来のものと同じで、どこでも本格的な「いたスト」を楽しめる。

➡カジノやチャンスカードなど、シリーズ定番の楽しい要素も盛りだくさん。

※1……300DQポイントは315円（税込）相当

登場するおもな『ドラゴンクエスト』キャラクター

登場する『ドラゴンクエスト』マップ

そのほかのマップ

登場作品	マップ名
シリーズ全般	ダーマ神殿
DQI～III	アレフガルド
DQIII	モンスター格闘場
	幽霊船
	ラーミア
DQV	オラクルベリー
DQVI	海底神殿
DQVIII	トロデーン城

マリオ スポーツ ミックス

機種●Wii　価格●5,800円（税込）
発売日●2010年11月25日　※発売元：任天堂

マリオやクッパといった、『スーパーマリオ』シリーズのキャラクターを操作してスポーツを楽しむゲーム。隠しキャラクターとして、『DQ』シリーズからもスライムたちが出演している。競技はドッジボールやホッケーなど4種類あり、それぞれ複数の人でプレイできるほか、Wi-Fi通信で全国のプレイヤーとも対戦可能。みんなで遊べる「パーティーゲーム」も4種類用意されている。

⬅おのおのの競技で試合を特定の回数行なうなどすると、スライムが選べるようになる。

⬅スライムのほかにも、スライムベスやメタルスライムを操作して遊ぶことが可能だ。

『あるくんです』シリーズ作品

ドラゴンクエスト あるくんです

機種●玩具　価格●2,480円(税別)
発売日●1998年3月1日

歩くことでスライムを育成する携帯液晶ゲーム。歩数計を備えており、本体を持ち歩くとスライムが同じ歩数だけマップ上を進み、どの地形をどれだけ歩いたかによって、さまざまな姿に変身する。放っておくと空腹になったりストレスがたまったりするほか、魔物が現れて戦闘になることもあるので、長生きさせるにはこまめな世話が必要。

⬆移動中は、平地、山、洞くつなどの地形が画面の左右に表示される。

⬇食事を与えたりストレスを解消したりして、スライムを育てていく。

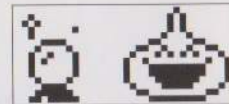
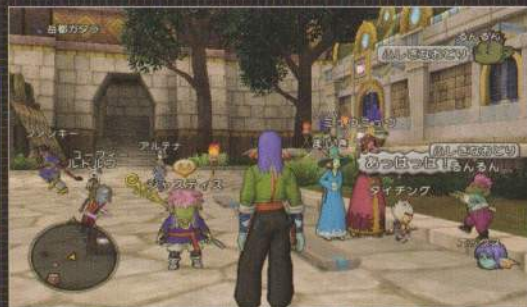
⬅戦闘中にボタンを押して応援すると、スライムの攻撃が強くなる。

ドラゴンクエスト あるくんです2 そして、しあわせに…

機種●玩具　価格●2,500円(税別)
発売日●1999年4月1日

歩数計付き携帯液晶ゲームの第2弾。基本的な遊びかたは前作と同じだが、スライムが冒険するマップが一新されているほか、変身する姿に影響を与えるパラメータ「しあわせ度」が追加された。スライムが変身できる姿の種類も大きく変わり、特定の条件を満たせば、遊び人やばくだん岩、竜王などにもなることができる。

⬇音符が点滅する順番を覚えるミニゲーム「スラピポ」も遊べる。

⬆平地をたくさん歩いていると、長い耳を持つラビスライムに変身。

⬅敵を倒して手に入れたアイテムは、一度に2個まで持ち歩ける。

さらに広がる『ドラゴンクエスト』ワールド

人気キャラクターたちがWiiでボードゲーム対決!

いただきストリートWii

機種●Wii　価格●6,090円(税込)
発売日●2011年12月1日

Wiiでは初登場となる、定番ボードゲームシリーズの最新作。『ドラゴンクエスト』シリーズや『スーパーマリオ』シリーズのキャラクターのほか、Miiキャラクターを使って対戦できる。今作では、従来の「いたスト」シリーズと同じ遊びかたの「スタンダードルール」に加えて、初心者でも気軽に楽しめる「イージールール」が新登場。このルールでは、株の売買がなく、隣り合った複数のお店を買ってつなげたり、増資をしたりしてお店を大きくし、ほかのプレイヤーから買い物料をもらうことで、目標の金額まで資産を増やしていく。

⬅自分のMiiキャラクターと、スライムやルイージなどとの、夢の共演が楽しめる。

➡イージールールでは、隣り合うお店を買うと、並んだ軒数に応じて買い物料が大幅にアップ。

⬅『DQⅨ』の天使界をモチーフにした新マップでは、スイッチマスに止まるとマップの形が大きく変わる。

Miiキャラクターのきせかえアイテムも充実!

⬆ゲームを遊んだときにたまるポイントを使えば、さまざまなきせかえアイテムを購入可能。服や鎧、モンスターなどを買って、Miiキャラクターのカスタマイズができる。

⬆『DQⅨ』のルイーダが、『いたスト』シリーズに初登場。酒場の店主だけに、お店の経営はお手のもの?

登場するおもな『ドラゴンクエスト』キャラクター

- シリーズ全般：スライム、ももんじゃ
- DQⅠ：竜王
- DQⅡ：プリン(ムーンブルクの王女)
- DQⅣ：アリーナ、クリフト
- DQⅤ：ビアンカ
- DQⅥ：ハッサン
- DQⅧ：ゼシカ、ククール
- DQⅨ：サンディ、ルイーダ
- 少年ヤンガスと不思議のダンジョン：ヤンガス

あの名作が大幅にパワーアップして3DSで帰ってくる!!

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

機種●ニンテンドー3DS　価格●5,490円(税込)
発売日●2012年5月31日

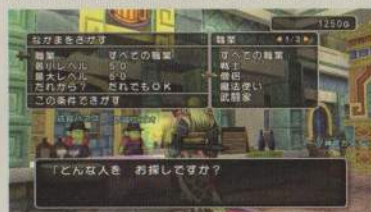
さまざまなモンスターを仲間にして育成や配合を行なう『DQモンスターズ』シリーズの1作目が、3DSで復活。ストーリーやモンスターが追加されており、GB版『DQモンスターズ1』のモンスターに加えて、『ジョーカー2プロフェッショナル』の全モンスターや、新モンスターが登場する。

オンライン対応でみんなと一緒に冒険できる！

ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

機種●Wii、Wii U　価格●（Wii版、Wii U版）6,980円（税込）
発売日●（Wii版）2012年8月2日、（Wii U版）2013年3月30日

『DQ』シリーズのナンバリング最新作は、Wiiとその後継機のWii Uで発売された。最大の特徴は、ネットワークに接続して遊ぶオンラインRPGになったこと。プレイヤーは『DQX』の世界の住人となり、ほかのプレイヤーとパーティを組んで一緒に冒険できるのだ。物語の舞台は、個性豊かな5つの種族が暮らす世界、アストルティア。この世界には人間も住んでいたが、大魔王に故郷を封印されてしまった。もともと人間だったものの別の種族に姿を変えた主人公は、自分たちの故郷を救い、本来の姿にもどるために冒険へと旅立つ。

⬆町やフィールドには、ネットワーク接続しているプレイヤーたちの姿があり、みんなと交流できるのが本作の魅力のひとつ。

⬆ほかのプレイヤーを誘ってパーティを組むだけでなく、AIで戦う仲間キャラクターを雇って冒険することも可能だ。

←スキルポイントを振りわけて特技や特殊能力を修得するシステムも健在。

←『DQⅧ』のようなトゥーンシェードで描かれた美しいグラフィック。オンラインの特性を活かし、現実の季節と合わせて景色が変わるなどの演出も予定されている。

⬇モンスターとの戦闘では、敵味方が入り乱れて移動しながら戦う。戦士や僧侶などの職業にも就けるので、役割分担をして協力することが重要になる。

※画面は開発中のものです。内容は事前の断りなく変更になる場合があります

冒険の舞台となる世界「アストルティア」に住む5つの種族

力と勇気の種族

オーガ

大きくて屈強な肉体を持ち、情に厚く力を重んじる種族。氷山と荒野が混在しているオーグリード大陸が故郷。

叡智を備え自然を敬う種族

エルフ

美しい容姿をした、理知的で誇り高い種族。自然あふれるエルトナ大陸出身で、膨大な知識をたくわえている。

笑いと夢に生きる種族

プクリポ

好奇心旺盛な種族で、人を笑わせることに努力を惜しまない。平原と丘陵が広がるプクランド大陸などに暮らす。

愛の歌を謳う種族

ウェディ

海に囲まれたウェナ諸島などに住む、感受性の豊かな種族。愛する気持ちや民族の言い伝えを歌で表現する。

富と技術を尊ぶ種族

ドワーフ

知能レベルの高い種族。かつては、砂漠と火山地帯が占めるドワチャッカ大陸で高度な文明を誇っていた。

封印された6つ目の種族

人間

レンダーシア大陸に住んでいた種族だが、大魔王に大陸ごと封印されてしまった。主人公の本来の姿でもある。

『ドラゴンクエスト』の世界はこれからも果てしなく広がりつづける!!

To be continued...

SE-MOOK

ドラゴンクエスト25thアニバーサリー　冒険の歴史書

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
編集長　大矢和裕
編　集　八重畑義幸／羽生真樹／利根川陽子
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp/】
山下　章(Director)
ベニー松山(DQⅦ)
大出綾太(Sub-Director／「DQ」シリーズ25年の歩み／関連作品ライブラリー)
木村昌弘(ゲームシステムの歴史／モンスターの歴史／道具の歴史／呪文の歴史／特技の歴史)
豊田知行(DQⅠ／裏技の歴史／関連作品ライブラリー)
板場利光(DQⅡ／寄り道の歴史／関連作品ライブラリー)
小石朋仁(DQⅢ／DQⅧ／関連作品ライブラリー)
志賀　修(DQⅣ／関連作品ライブラリー)
大出啓太(DQⅤ／関連作品ライブラリー)
末崎進一(DQⅥ／職業の歴史／関連作品ライブラリー)
澤田真之(DQⅦ／物語の歴史／関連作品ライブラリー)
山中直樹(DQⅨ／関連作品ライブラリー)
大野優子(DQⅠ～Ⅸ STORY)
中谷　薫(Editorial Support)
白崎正悟(Editorial Support)

カバーデザイン
ブランケット・プロジェクト【http://www.blapro.com/】
島田忠司／門倉徳映

デザイン・DTP
株式会社wonder

ワールドマップイラスト制作
アルテピアッツァ株式会社【http://www.artepiazza.com/】
山口留里／眞島真太郎

モンスターイラスト制作
フェイク・デザイン・ワークス

撮影
有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp/】
柴泉　寛／栗原茉莉

造形
林美術
林　敏夫／佐藤ゆりえ

協力
大理石村　ロックハート城

協力・監修
堀井雄二(アーマープロジェクト)
株式会社チュンソフト
任天堂株式会社
株式会社スクウェア・エニックス　プロデューサー統括部

エグゼクティブ・プロデューサー
千田幸信(株式会社スクウェア・エニックス)

2011年11月10日　初版発行
2014年 6 月24日　10刷発行

発行人　松浦克義
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒160-8430
東京都新宿区新宿6-27-30
新宿イーストサイドスクエア

印刷所　共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5292-8306
月～金曜日13:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5292-8326
月～金曜日10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

本文中の価格表記は、初版発行当時の税法に基づくものです。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-3407-0　C9476　雑誌62012-49